S.T.A.L.K.E.R.

НАСТІЛЬНА ГРА

КНИГА ПРАВИЛ

ЗМІСТ

Усесвіт гри S.T.A.L.K.E.R. 2
Творці гри 3
Уміст гри 4
S.T.A.L.K.E.R. Настільна гра 6
Початок кампанії 7
Дослідження Зони: тека кампанії 8
Підготування місії: путівник по місіях 10
Мапа місії 12
Тайли й ділянки 12
Відстань 14
Лінія видимості (ЛВ) 15
Карти оточення 16
Жетони на мапі місії 17
Розігрування місії 18
Фаза подій 18
Фаза гравців 19
Ходи 19
Дії 19
Базові дії 20
Радіація на мапі 22
Рівень загрози 22
Планшет і спорядження 23
Атака сталкерів 27
Поранення ворогів 28
Жетони стану 29
Фаза ворогів і Зони 30
Активація ворогів 30
Вороги 31
Правила руху ворогів 32
Атака ворогів 33
Вплив радіації та зменшення її дози 35
Скидання жетонів 35
Зменшення рівня загрози 35
Ефекти кінця раунду 35
Аномалії 36
Режим «Самотній сталкер» 38
Незвідані території 39
Порівняльна таблиця фігурок 40
Глосарій символів 41
Глосарій фішок 42
Алфавітний покажчик 43
Стислі правила 44

УСЕСВІТ ГРИ S.T.A.L.K.E.R.

Дія S.T.A.L.K.E.R. відбувається в альтернативній реальності, дуже подібній до нашої, але в ній історія пішла іншим шляхом. Ігри показують території навколо Чорнобильської АЕС, так звану Зону відчуження, повну аномалій, мутантів, угруповань, що ворогують, і темних секретів.

Зона відчуження ЧАЕС, або просто Зона, утворилася після аварії на Чорнобильській АЕС 1986 року, через яку прилеглі території були забруднені та стали майже не придатними для життя. Дуже швидко Зона перетворилася на випробувальний майданчик для різних таємних експериментів, які призвели до другого інциденту у 2000-х роках. Мутовані піддослідні цих експериментів досі блукають Зоною. Крім того, Зона всіяна аномаліями — місцями, де не діють звичайні закони фізики. Нова змінена Зона приваблює найрізноманітніший контингент: науковців, які прагнуть дізнатися її таємниці; фанатиків «Моноліту» — ордена воїнів з промитими мізками, які нібито охороняють Зону від зовнішнього впливу; ворожі угруповання «Долг» і «Воля», кожне з яких має власний погляд на Зону та її майбутнє; простих торговців і бандитів, які намагаються нажитися в цьому небезпечному місці.

Гравці візьмуть на себе роль сталкерів — дослідників, мисливців за головами й шукачів пригод, що мандрують Зоною. Більшість приїжджає в Зону по легкі гроші, які можна отримати за дивовижні артефакти — продукти аномалій, що впливають на звичайні предмети й надають їм різноманітних властивостей. Інші ж мають особисті причини: шукають чудодійні ліки для близьких або просто хочуть показати собі й світові, що можуть пережити все, що підготувала їм Зона.

Чорнобильська Зона відчуження — це ворожий світ зі своїми правилами. Якщо ви вже наважились увійти в неї, будьте готові до будь-чого.

ТВОРЦІ ГРИ

Присвячується пам'яті Лукаша Орвата, найкращого з нас. Сподіваємося, ми ще зустрінемося.

Автор гри: Paweł Samborski
За мотивами серії ігор S.T.A.L.K.E.R. від компанії GSC Game World
© 2024 GSC Game World Global Ltd.
Дизайн гри: Paweł Samborski
Тестування й розроблення: Michał Oracz, Konrad Sulżycki, Filip Tomaszewski, Jan Truchanowicz, Tomasz Zawadzki, Wojciech Zieliński
Внутрішнє тестування: Ernest Kiedrowicz, Łukasz Krawiec, Piotr Krejner, Konrad Sulżycki, Filip Tomaszewski, Jan Truchanowicz, Paulina Włodarczyk, Tomasz Zawadzki, Wojciech Zieliński
Книга правил і приклад перебігу гри: Konrad Sulżycki, Paulina Włodarczyk
Наративний дизайн: Marcin Mortka, Paweł Samborski, Jan Truchanowicz
Автори тексту: Marcin Mortka, Maciej Głowacki, Michał Gołkowski
Редагування: Matt Click, Daniel Morley
Вичитка: Matt Click, Daniel Morley, Tyler Brown, Jeremy Freeman, Wiktoria Ślusarczyk
Художнє керівництво: Patryk Jędraszek, Adrian Radziun
Графічний дизайн: Adrian Radziun, Łukasz Styrna, Michał Lechowski, Karolina Łaski-Getka, Katarzyna Litka, Michał Stachowiak
Художнє оформлення: Ewa Labak, Piotr Foksowicz, Jakub Dzikowski, Piotr Orleański, Pamela Łuniewska, Agnieszka Szade, Patryk Jędraszek, Magdalena Cieplak
Дизайн персонажів: Ewa Labak, Agnieszka Szade
3D-моделювання: Marek Kondratowicz, Michał Lisek, Mateusz Modzelewski, Piotr Gacek, Jędrzej Chomicki
Верстання: Patrycja Marzec, Rafał Janiszewski, Jędrzej Cieślak, Kinga Janik
Виробництво: Witold Chudy, Piotr Chmielewski, Anna Czajka, Jacek Pyszczek, Jacek Szczypiński, Olga Baraniak, Zofia Jerzyńska, Adrianna Kocięcka, Mateusz Wolski, Michał Matłosz
Команда GSC Game World: Ievgen Grygorovych, Mariia Grygorovych, Agostino Simonetta, Nikita Zakharchenko, Zakhar Bocharov, Olga Ryzhko, Vlad Novikov, Lina Volokhova, Maksym Tkachenko
Моральна підтримка: Adrian Komarski, Anna Lis-Wilkosz, Jordan Luminais
Особлива подяка: Paul Grogan, Peter Groome, Justyna i Marcin Olejarz, Dominik Ilski, Jakub Jasiński, Jacob Markson, Grzegorz Stroczyński, Weronika Sobota, Łukasz Cabak, Richard D Breault, Franciszek Stępniewski-Janowski, Emily Markson, Szymon Kulka, Jeffrey Campbell, Ashley Justyne Hightower, Diego García González, Felipe Pérez Palencia, Krzysztof Piechnik, John Garcia, Alain Concepción Romero, Kuba Błachut, Przemysław Wójcik, Karolina Stefaniak, Szymon Sobota, Michal Plata, Rigo Garcia, Dennis Lukasiewicz, Grzegorz Cichoszewski й команді 7siekier, Jacek "Crom" Kowalski, Wojciech Liwanowski.
Також хочемо висловити подяку всім, хто підтримував нас на шляху до створення гри!
S.T.A.L.K.E.R. І GSC GAME WORLD Є ЗАРЕЄСТРОВАНИМИ ТОРГОВЕЛЬНИМИ МАРКАМИ.
УСІ ПРАВА ЗАСТЕРЕЖЕНО

Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»
Керівництво проєктом: Аліса Соляніченко
Верстання: Віталій Мостепан
Вичитування: Владислав Григорчук
3D-адаптація: Валерія Нижніківська
Апробація перекладу: А. Зощенко, А. Ільченко, Д. Опаряк, М. Кучеров, С. Ніконенко, Cloudy_Avalon

Забороняється будь-яке використання правил або їхніх частин із метою комерційної реалізації без згоди власника авторських прав.
© ТОВ «Ігромаг», 2024. Усі права застережено. www.igromag.ua
Версія правил 1.0

УМІСТ ГРИ

* Уміст коробок місій можна переглянути на сторінках **4** і **5** додатка (зворот путівника по місіях).

** Перелік компонентів для режиму «Виживання в Зоні» наведено в буклеті «Сценарії та правила для режиму “Виживання в Зоні”».

ПАПЕРОВІ КОМПОНЕНТИ

Книга правил

Путівник по місіях / додаток

Приклад перебігу гри

40 купонів

4 мапи Зони з наліпками

КАРТИ

Стандартні карти

27 карт зброї

11 карт аномалій

12 карт активації ворогів «Високий рівень загрози» (червоні)

10 карт активації ворогів «Низький рівень загрози» (жовті)

16 карт контактів

3 карти контролю

21 карта доповнення «Незвідані території»

Малі карти

38 карт предметів

26 карт артефактів

33 карти модифікацій

26 карт костюмів

20 карт поранень ворогів

Великі карти

12 карт сталкерів

18 карт випадкових подій

5 пам’яток

17 карт ворогів

ЖЕТОНИ

24 жетони невідомих ворогів

31 жетон здобичі

4 жетони команд для ворогів

5 жетонів артефактів

54 фішки ворогів

20 фішок аномалій

1 жетон головного сталкера

10 жетонів заціпеніння

10 жетонів уразливості

4 жетони зосередженості

16 жетонів болтів

4 жетони поганої видимості

4 жетони загрози

8 жетонів ходу

4 жетони контейнерів
ПОКРАЩЕНИЙ / ПРОСУНУТИЙ

8 жетонів критичного поранення

1 жетон туші псевдогіганта

1 жетон собаки-компаньйона

9 жетонів ран для ворогів

2 жетони пасток

2 жетони входів

МІНІАТЮРИ

4 мініатюри сталкерів

1 мініатюра собаки-компаньйона

ПЛАСТИКОВІ КОМПОНЕНТИ

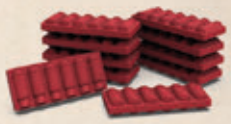
6 кубиків сталкерів

6 кубиків спорядження

1 кубик аномалії

10 магазинів для пістолета

10 магазинів для гвинтівки



10 магазинів для дробовика

36 універсальних маркерів / маркерів патронів

4 маркери ОЗ для сталкерів

13 накладень аномалій

4 кольорові кільця підставки для фішок

24 малі + 3 великі

6 комплектів пластикових заклепок

ІНШЕ

4 планшети (КПК)

4 лічильники Гейгера

2 накладення ходів для режиму «Самотній сталкер»

15 тайлів мапи

3 тайли незвіданих територій

6 коробок із місіями*

Тека кампанії з аркушем для карт і 2 розділювачами

Схрон

Компоненти для режиму «Виживання в Зоні»**

1 аркуш з наліпками для орієнтування ворогів

S.T.A.L.K.E.R. НАСТІЛЬНА ГРА

«S.T.A.L.K.E.R. Настільна гра» — це кооперативна гра для 1–4 гравців із сюжетною кампанією про мандри в Зоні. Кампанія складається з двох глобальних етапів, що повторюються один за одним: дослідження Зони й місій.

Дослідження Зони. Перед кожною місією у вас буде можливість дослідити Зону, зустріти нових персонажів і впорядкувати свій реманент, щоб підготуватися до місії.

Під час дослідження Зони ви переважно використовуватимете теку кампанії, свій схрон і мапу Зони.

Тека кампанії містить усі правила дослідження Зони, а також карти контактів. Ваш реманент зберігається в схроні.

На мапі Зони ви позначатимете місця, у які зможете навідатися під час кампанії. Ви поступово додаватимете до мапи наліпки, розширюючи перелік місць для дослідження.

Місії. Це основна частина гри, у якій ваші сталкери битимуться з ворогами, боротимуться з небезпечними аномаліями, збиратимуть цінні предмети та, що найголовніше, виконуватимуть цілі.

Спочатку місію потрібно підготувати. Для цього скористайтеся путівником по місіях, який містить інформацію про цілі, а також інструкції з підготування мапи місії.

Кожна місія має унікальну мапу, що складається з тайлів, поділених на ділянки. Під час місії сталкери й вороги рухатимуться цими ділянками. За допомогою накладних карт оточення на мапі позначають різноманітні цікавинки. Аномалії позначають на мапі за допомогою пластикових накладень і фішок. Інколи вороги битимуться не лише з вами, а й один з одним, якщо належать до різних команд. Зона — це все-таки мінливий світ.

У вас буде спорядження, яке допоможе досягти поставлених цілей. Воно зберігатиметься на вашому планшеті. У центрі планшета розміщуватиметься карта вашого сталкера, а спорядження буде розподілене між різними комірками, як-от «Кишені», «Рюкзак», «Артефакти», «Костюм» і «Зброя».

Кожна місія складається з кількох ігрових раундів, протягом яких відбуваються певні події, а сталкери та їхні вороги виконують дії. Ви будете красти, бігати, збирати здобич і битися. І все це заради досягнення цілей місії.

Окрім базових дій, які перелічено в пам'ятці, вам будуть доступні дії з різних ігрових компонентів, як-от вашого спорядження або карт оточення, які дадуть змогу взаємодіяти з навколишнім світом.

Якщо ви досягнете поставлених цілей, місія вважатиметься пройденою. Після цього можна знову перейти до дослідження Зони. Але будьте обережні: якщо хоча б один зі сталкерів помре або вичерпається час, місію буде провалено.

На додачу до кампанії «S.T.A.L.K.E.R. Настільна гра» пропонує режим «Виживання в Зоні», який складається з окремих сценаріїв, не об'єднаних у кампанію. Усю інформацію про відмінності між кампанією і режимом «Виживання в Зоні» наведено в буклеті «Сценарії та правила для режиму "Виживання в Зоні"».

СТРУКТУРА КНИГИ ПРАВИЛ

Книга правил має такі розділи:

1. **Початок кампанії.** Інструкції з початку нової кампанії.
2. **Дослідження зони:** тека кампанії. Стисла інформація про етапи, які потрібно виконати під час дослідження зони.
3. **Підготування місії:** путівник по місіях. Стисла інформація про структуру путівника по місіях і приклад підготування місії.
4. **Мапа місії.** Детальна інформація про елементи на тайлах мапи й правила щодо відстані.
5. **Розігрування місії.** Детальний опис ігрового раунду та правил щодо компонентів.
6. **Порівняльна таблиця фігурок.** Таблиця з відмінностями правил для різних типів фігурок.
7. **Глосарії.** Інформація про символи, фішки ворогів та аномалій.

ЗОЛОТІ ПРАВИЛА

Під час гри можуть виникати невизначені ситуації. У такому разі дотримуйтеся наведених далі правил.

1. **Перевага карт над книгою правил.** Якщо текст карти суперечить тексту в книзі правил, перевагу надають тексту карти.
2. **Обмежена кількість компонентів.** Кількість компонентів обмежена. Якщо частина ефекту зобов'язує вас використати компонент, якого немає в запасі, і не визначає, що треба робити за відсутності компонента, то ігноруйте цю частину ефекту. Наприклад, ефект аномалії зобов'язує сталкера втратити 7 ОЗ та отримати жетон , але всі жетони наразі використані. У такому разі сталкер лише втрачає 7 ОЗ і не отримує жетон .
3. **Непривітна Зона.** Для Зони сталкери — непрохані гості, тому вона відповідно реагує на їхні дії. У разі невизначеності конфлікт має розв'язуватися в найгірший для сталкерів спосіб.

КАМПАНІЯ

Під час кампанії група сталкерів проходить окремі, але пов'язані сюжетом місії. Щоб почати нову кампанію, вам знадобиться нова мапа Зони, на якій ви відзначатимете прогрес, і окремий схрон, оскільки кожна група сталкерів має власний реманент.

КІЛЬКІСТЬ СТАЛКЕРІВ

Деякі ігрові ефекти залежать від кількості сталкерів у місії. Рекомендовано, щоб кожен гравець мав під контролем лише одного сталкера.

Щоб додати сталкера до групи, наприклад якщо перед партією до вас приєднався новий гравець, просто виберіть гравцю карту сталкера. Однак екіпірувати його можна лише речами, що є в схроні.

ІСТОРІЇ

Кожна місія є частиною історії: вона створює загальний наратив, а результат проходження місії вплине на проходження кампанії. Кожна історія має свою літеру, на яку є посилання в путівнику по місіях і на мапі Зони. Завдяки такому позначенню легко зрозуміти, що, наприклад, сюжет місії **A1** продовжиться в місії **A2**. Вам не обов'язково закінчувати одну історію, щоб почати іншу. Після проходження всіх історій у коробці з базовою грою збережіть окремо мапу Зони й уміст вашого схрону. Так ви зможете продовжити грати вашою групою в сценарії з доповнень і бонусів зі спільнокоштових платформ.

ПОЧАТОК КАМПАНІЇ

Щоб почати кампанію, виконайте наведені далі дії.

1. Вивчіть правила гри.

Роз'яснення правил наведені в таких розділах:

- **Дослідження зони.** Стисла інформація про дослідження Зони (повну версію можна переглянути в теці кампанії).
- **Підготування місії.** Інформація про структуру путівника по місіях та інструкції з підготування місії.
- **Мапа місії.** Детальний опис структури мапи.
- **Розігрування місії.** Детальний опис ігрового раунду та правил щодо компонентів.

2. Ознайомтеся з прикладом перебігу гри.

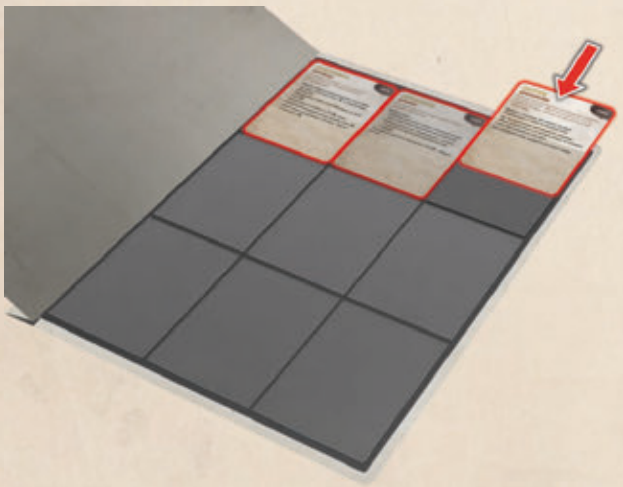
Зіграйте коротенький сценарій із прикладу, щоб переконатися, що ви правильно зрозуміли правила.

3. Дістаньте з коробки теку кампанії, схрон (пластиковий конверт) і мапу Зони.

Вони знадобляться під час етапу дослідження Зони.

4. Вставте стартові карти.

Знайдіть у коробці карти контактів **C01** («Сидорович»), **C08** («Провідник») і **C99** («Патрон») та вставте їх в аркуш для карт у теці кампанії. Порядок карт на аркуші не важливий.



5. Виберіть сталкерів.

Кожен гравець бере карту сталкера й вибирає мініатюру, яка уособлюватиме цього сталкера. Кожна мініатюра в комплекті може уособлювати будь-якого сталкера, тому виберіть ту, яка вам більше до вподоби.

Ви можете вибрати будь-яких сталкерів, але для першого проходження рекомендуються такі:

- Борсук, дослідник Зони;
- Мамон, вільний стрілець;
- Міледі, умілa снайперка;
- Велет, майстер на всі руки.

Вибрані на початку кампанії сталкери будуть із вами до самого її кінця.

Тоді кожен гравець вибирає колір і бере такі компоненти вибраного кольору:

- планшет;
- жетон загрози;
- пластикове кільце.

Прикріпіть пластикове кільце до мініатюри сталкера. Покладіть карту сталкера в центр планшета, а жетон загрози — у позначене місце біля комірки «Кишені».

Приклад. *Стартова розкладка для сірого сталкера.*

6. Отримайте стартове спорядження.

Незалежно від кількості сталкерів у групі отримайте 5000₸ і покладіть їх у схрон. Це ваші стартові гроші на групу. Витрачати їх можна під час дослідження Зони в теці кампанії.

Кожен сталкер починає гру з картою костюма «Шкіряна куртка». Знайдіть у колоді по 1 такій карті на сталкера й покладіть їх у схрон.

7. Ви готові починати!

Відкрийте теку кампанії на першій сторінці («Навігація Зоною»). Дотримуйтеся наведених там інструкцій, щоб розпочати кампанію.

Перепроходження кампанії

Перш ніж починати нове проходження кампанії, відновіть початковий стан компонентів і коробок місій. Також вам знадобиться нова мапа Зони. Уміст коробок місій можна переглянути на сторінках **4** і **5** додатка.

ДОСЛІДЖЕННЯ ЗОНИ: ТЕКА КАМПАНІЇ

Кожній місії передує етап «Дослідження Зони». На ньому ви за допомогою теки кампанії та мапи досліджуєте Зону, взаємодієте з контактами, здобутими під час кампанії, і впорядковуєте спорядження.

Докладні інструкції з дослідження Зони наведено в теці кампанії — основному ігровому компоненті для цього етапу.

Стислий опис дослідження Зони

Під час дослідження Зони ви маєте пройти всі наведені далі етапи повністю й у такому порядку:

1. **Навігація Зоною.** На цьому етапі ви відвідуєте позначені на мапі Зони місця. Одне з таких місць буде вашою наступною місією. Вибравши місце, прочитайте відповідний пролог історії. Негайно розпочинати місію не потрібно.
2. **Контакти.** На цьому етапі ви взаємодієте з контактами, що зустрілися вам у кампанії. Вони допомагатимуть вам у місіях і можуть торгувати спорядженням.
3. **Перехід до місії.** На цьому етапі ви готуєте сталкерів до місії. Відповідні інструкції з підготування є в путівнику по місіях.
4. **Прибирання компонентів після місії.** Цей етап виконують після місії за інструкцією.

НАВІГАЦІЯ ЗОНОЮ

Зона величезна й надає багато можливостей. Вам вибирати, які її місця відвідувати. На початку кампанії ваші можливості дещо обмежені, але з кожною місією на мапі Зони з'являтимуться наліпки з новими цікавинками. На етапі «Навігація зоною» ви мусите відвідати 1 місце місії та можете відвідати до 1 місця нового контакту чи схрону.

На мапі Зони є місця трьох типів.

Нові контакти. Зеленим кольором позначаються нові контакти, на які можна натрапити в Зоні. Багато з них можуть торгувати або пропонують унікальні послуги. Зазвичай відвідування таких місць дає вам нову карту контакту. Вибравши таке місце, прочитайте відповідний текст у додатку (зворот путівника по місіях).

Схрони. Блакитним кольором позначаються схрони інших сталкерів, у яких може бути рідкісне спорядження. Зазвичай відвідування таких місць дає вам змогу отримати спорядження, інколи за певну ціну. Вибравши таке місце, прочитайте відповідний текст у додатку (зворот путівника по місіях).

Місії. Червоним кольором позначаються потенційні місії. Вибравши таке місце, прочитайте короткий опис на вказаній сторінці путівника по місіях. Так ви зрозумієте, чого очікувати від місії. Коли виберете місію, не потрібно негайно починати її, але й вибрати іншу ви вже не зможете. Перед початком місії ви можете ще дослідити Зону, скористатися контактами й підготувати спорядження.

Викреслення місць

У більшості сценаріїв і епілогів до місій гра просить вас викреслити місце. Щоб зробити це, просто викресліть його олівцем або ручкою. Робіть це, лише коли просить гра.

Викреслені місця не можна відвідувати. Вони вважаються завершеними й будуть недоступні в цій кампанії.

Наліпки

Коли гра просить вас додати наліпку на мапу Зони, знайдіть потрібну на аркуші й наклейте її на мапу. На кожній наліпці є певні елементи оформлення, що збігаються з елементами на мапі. Вони допоможуть знайти правильне положення наліпки на мапі.

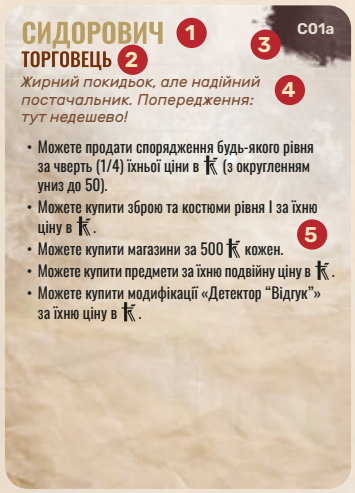
КОНТАКТИ

Карти контактів уособлюють різних персонажів і тварин, яких можна зустріти в кампанії. Під час дослідження Зони ви можете розіграти до трьох карт контактів, вставлених в аркуш для карт у теці кампанії.

У грі є контакти чотирьох типів.

- **Вільні.** Пропонують послуги з виконання невеликих завдань, іноді з доброї волі, але частіше за велику плату.
- **Торговці.** Торгують спорядженням. Завдяки їм можна легко покращити спорядження, що збільшить шанси на виживання в Зоні.
- **Компаньйони.** На місію можна взяти 1 компаньйона. Зробіть це, якщо вважаєте, що вам не завадить допомога.
- **Контракти.** Ви можете взяти на місію до 1 контракту. Контракти — це додаткові цілі на місію, за виконання яких ви отримуєте грошову винагороду (₸).

Приклад карти контакту


СИДОРОВИЧ
1
3
C01a
ТОРГОВЕЦЬ
2
Жирний покидьок, але надійний постачальник. Попередження: тут недешево!
4
• Можете продати спорядження будь-якого рівня за чверть (1/4) їхньої ціни в ₸ (з округленням униз до 50).
• Можете купити зброю та костюми рівня I за їхню ціну в ₸.
• Можете купити магазини за 500 ₸ кожен.
5
• Можете купити предмети за їхню подвійну ціну в ₸.
• Можете купити модифікації «Детектор "Відгук"» за їхню ціну в ₸.

1. **Ім'я.** Кожен контакт має унікальне ім'я.
2. **Тип.** Кожен контакт належить до одного з чотирьох типів.
3. **Номер.** У правому верхньому куті карти контакту зазначено її номер. Номери контактів починаються з літери C.
4. **Історія.** Стислий опис персонажа.
5. **Правила.** Залежно від типу контакту карта може містити одноразовий ефект, пропозицію з купівлі / продажу чи інструкції, як використовувати її під час місії.

Двобічні карти

Карти контрактів і компаньйонів двобічні. На боці «a» наведено інструкції, яких потрібно дотримуватися під час дослідження Зони. На боці «b» наведено правила, які застосовуються до контакту під час місій. Під час дослідження Зони ви можете ознайомитися з обома боками й вирішити, чи хочете вибрати цей контакт.

Торгівля

Перед місією ви можете поторгувати з певними контактами. Варто ретельно обміркувати свої дії, оскільки правильна підготовка й спорядження можуть значно полегшити проходження місії.

Коли продаєте або купуєте спорядження (зазвичай під час відвідування торговця), ви скидаєте або отримуєте купони ₸ відповідно до ціни товару. Ціна товару вказана на карті, але деякі торговці можуть змінювати її. Наприклад, Сидорович продає предмети за подвійною ціною в ₸ і хоче купувати спорядження за чверть його ціни в ₸.

Якщо ви купили певний товар, знайдіть його карту й покладіть у схрон. Також карту можна негайно спорядити на планшеті. Якщо ви продаєте товар, поверніть його карту чи жетон у відповідну колоду або запас.

ПЕРЕХІД ДО МІСІЇ

Перш ніж вирушати на місію, належно до неї підготуйтеся. Спробуйте і залишити місце в рюкзаку для здобичі, і взяти спорядження, що дасть змогу вийти сухими з води в різних ситуаціях. Зрештою, підготовлений сталкер — живий сталкер.

На цьому етапі ви розподіляєте спорядження між сталкерами. Пам'ятайте, що в кожного сталкера має бути щонайменше 1 костюм і 1 зброя. Додатково перед місією гравці виконують такі дії:

- установлюють значення ОЗ сталкера відповідно до максимальних ОЗ на його карті;
- споряджають кожного сталкера кількома болтами й жетоном зосередженості;
- повністю заряджають усю зброю;
- установлюють дозу радіації на лічильнику Гейгера кожного сталкера.

ПРИБИРАННЯ КОМПОНЕНТІВ ПІСЛЯ МІСІЇ

Після кожної місії у вас є вибір: продовжити гру чи зберегти кампанію.

СХРОН

Під час кампанії ви отримуватимете спорядження й купони: за завершення місій, під час обкрадання схронів і торгівлі з контактами. Ваш реманент доступний на етапі дослідження Зони.

Після підготування до місії спорядження, яке ви не захотіли або не змогли взяти на місію (наприклад, через обмеження), буде зберігатись у схроні й чемно чекати вашого повернення.

Спеціальні карти спорядження для місій

На деяких картах спорядження замість ціни в ₸ позначено «–». Такі карти не можна продати або скинути, доки гра не дасть відповідну вказівку. Здебільшого це надто специфічні або занадто небезпечні предмети, які оминають навіть найжадібніші контрабандисти.

Детектори й артефакти

Артефакти — це найпотужніші й найцінніші скарби Зони. Щоб видобути артефакт з аномалії, потрібна щонайменше 1 карта модифікації типу «Детектор». Навіть якщо серед цілей місій немає артефактів, зазвичай вони варті всіх витрачених зусиль і часу.

ПІДГОТУВАННЯ МІСІЇ: ПУТІВНИК ПО МІСІЯХ

Під час дослідження Зони ви вибираєте одну місію для проходження. Інформацію про місію наведено в путівнику по місіях. Вона розділена на три частини:

ПРОЛОГ

Прочитайте цю частину після того, як вибрали місію на мапі Зони. У ній ви знайдете вступну історію про місію, на яку вирушаєте. Також вона містить корисні підказки щодо цілей місії, що дасть змогу краще підготуватися. Якщо ви вибрали місію, не потрібно негайно починати її. Однак, перш ніж вибрати іншу місію, ви маєте завершити вибрану (успішно чи ні). Прочитавши пролог, поверніться до теки кампанії, щоб продовжити досліджувати Зону, відвідати торговців або зустрітися з іншими контактами.

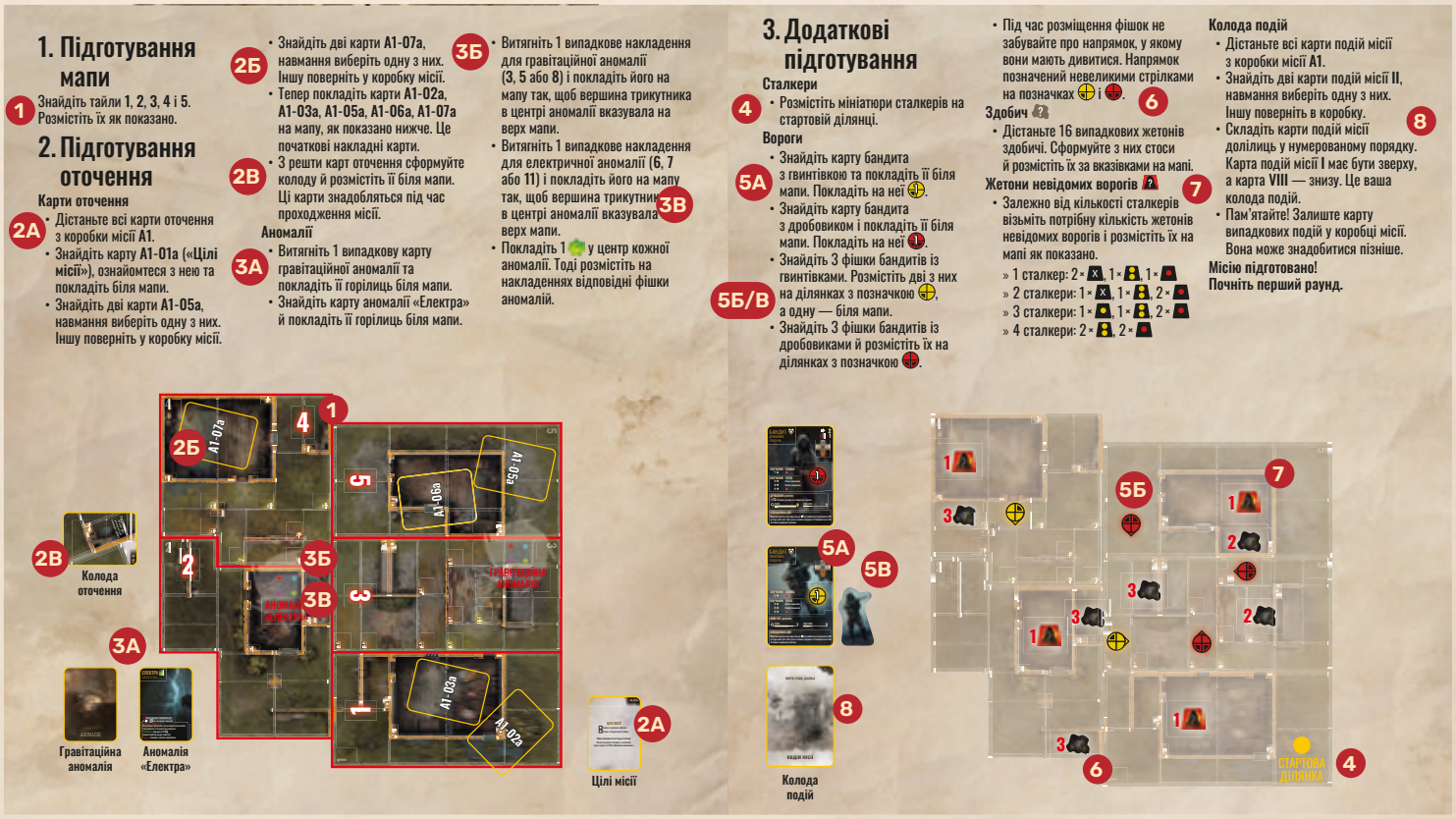
ПІДГОТУВАННЯ

Ця частина містить інформацію щодо підготування мапи місії. Спеціальні карти місії (зазвичай це карти оточення й подій) і жетони — унікальні для кожної окремої місії. Візьміть їх з коробки місії, на яку ви вирушаєте. Решту компонентів можна знайти в основній коробці гри. Щоб підготувати мапу, дотримуйтеся покрокових інструкцій у двосторінковому посібнику з підготування. У ньому наведені лише інструкції з підготування мапи місії. Правила щодо компонентів наведені далі в книзі правил.

Компоненти, що залишаються в коробках місій

Для підготування місії використовуйте не всі компоненти з коробки, а лише зазначені в інструкціях. Якщо вам здається, що компоненти загубилися, або ви хочете відновити початковий стан коробок з місіями, скористайтеся повним переліком компонентів для коробок місій на сторінках **4** і **5** додатка.

Приклад підготування місії A1


1. Підготування мапи
1 Знайдіть тайли 1, 2, 3, 4 і 5. Розмістіть їх як показано.
2. Підготування оточення
Карти оточення
2А • Дістаньте всі карти оточення з коробки місії A1.
• Знайдіть карту A1-01a («Цілі місії»), ознайомтеся з нею та покладіть біля мапи.
• Знайдіть дві карти A1-05a, навмання виберіть одну з них. Іншу поверніть у коробку місії.
2Б • Знайдіть дві карти A1-07a, навмання виберіть одну з них. Іншу поверніть у коробку місії.
• Тепер покладіть карти A1-02a, A1-03a, A1-05a, A1-06a, A1-07a на мапу, як показано нижче. Це початкові накладні карти.
2В • З решти карт оточення сформуйте колоду й розмістіть її біля мапи. Ці карти знадобляться під час проходження місії.
Аномалії
3А • Витягніть 1 випадкову карту гравітаційної аномалії та покладіть її горіличь біля мапи.
• Знайдіть карту аномалії «Електра» й покладіть її горіличь біля мапи.
3Б • Витягніть 1 випадкове накладення для гравітаційної аномалії (3, 5 або 8) і покладіть його на мапу так, щоб вершина трикутника в центрі аномалії вказувала на верх мапи.
• Витягніть 1 випадкове накладення для електричної аномалії (6, 7 або 11) і покладіть його на мапу так, щоб вершина трикутника в центрі аномалії вказувала 3В верх мапи.
• Покладіть 1 у центр кожної аномалії. Тоді розмістіть на накладеннях відповідні фішки аномалій.
3. Додаткові підготування
Сталкери
4 • Розмістіть мініатюри сталкерів на стартовій ділянці.
Вороги
5А • Знайдіть карту бандита з гвинтівкою та покладіть її біля мапи. Покладіть на неї .
• Знайдіть карту бандита з дробовиком і покладіть її біля мапи. Покладіть на неї .
• Знайдіть 3 фішки бандитів із гвинтівками. Розмістіть дві з них на ділянках з позначкою , 5Б/В а одну — біля мапи.
• Знайдіть 3 фішки бандитів із дробовиками й розмістіть їх на ділянках з позначкою .
• Під час розміщення фішок не забувайте про напрямок, у якому вони мають дивитися. Напрямок позначений невеликими стрілками на позначках і . 6
Здобич
• Дістаньте 16 випадкових жетонів здобичі. Сформуйте з них стоси й розмістіть їх за вказівками на мапі.
Жетони невідомих ворогів 7
• Залежно від кількості сталкерів візьміть потрібну кількість жетонів невідомих ворогів і розмістіть їх на мапі як показано.
» 1 сталкер: 2 × , 1 × , 1 ×
» 2 сталкери: 1 × , 1 × , 2 ×
» 3 сталкери: 1 × , 1 × , 2 ×
» 4 сталкери: 2 × , 2 ×
Колода подій 8
• Дістаньте всі карти подій місії з коробки місії A1.
• Знайдіть дві карти подій місії II, навмання виберіть одну з них. Іншу поверніть в коробку.
• Складіть карти подій місії долілиць у нумерованому порядку. Карта події місії I має бути зверху, а карта VIII — знизу. Це ваша колода подій.
• Пам'ятайте! Залиште карту випадкових подій у коробці місії. Вона може знадобитися пізніше.
Місію підготовано!
Почніть перший раунд.
2Б
2В
Колода оточення
3А
Гравітаційна аномалія
Аномалія «Електра»
3Б
3В
2А
Цілі місії
5А
5Б
5В
8
Колода подій
7
6
СТАРТОВА ДІЛЯНКА
4

ЕПІЛОГ

Ця частина містить продовження історії, тобто опис подій після місії. У ній зазначаються нагороди, які гравці отримують за успішне проходження. Серед них може бути спорядження, купони, контакти або наліпки для мапи Зони із цікавинками чи новими місіями.

ПРИКЛАД МАПИ МІСІЇ ПІСЛЯ ПІДГОТУВАННЯ

1. **Тайли мапи.** Мапа кожної місії складається з кількох тайлів, що відображають місце, у якому проходитиме місія. Обов'язково орієнтуйте тайли так, як зазначено на схемі підготування. Для цього звертайте особливу увагу на номери тайлів.
2. **Карти оточення.** Кожна коробка місії містить унікальну колоду оточення. Не дивіться карти із цієї колоди, доки гра не дозволить. Кладіть ці карти боком, зазначеним в інструкціях із підготування, інакше можете достроково дізнатися певні деталі місії! Під час підготування карти оточення потрібно буде розділити на три категорії:
   - А. **Карти з примітками.** Їх розміщують біля мапи. На них є цілі, додаткові правила та інша інформація для місії.
   - Б. **Накладні карти.** Їх розміщують на мапі. Вони змінюють її об'єкти й дають змогу взаємодіяти з ними. Усі накладні карти мають однакове орієнтування тексту, що дає змогу коректно розташувати їх на мапі місії.
   - В. **Карти для колоди оточення.** З карт, що ще не були використані під час підготування, формується колода, яку треба розмістити біля мапи. Під час місії гра проситиме знайти певні карти в цій колоді.
3. **Аномалії.** У кожній місії є щонайменше одна аномалія. Аномалія відображається за допомогою таких компонентів:
   - А. **Карта аномалії.** Її розміщують біля мапи. На ній є правила для ефектів аномалії.
   - Б. **Накладення аномалії.** В інструкціях із підготування будуть вказані типи накладень і точне розташування центрів аномалій, що дасть змогу коректно розмістити накладення на мапі.
   - В. **Фішка аномалії та жетон артефакту.** В інструкціях із підготування буде вказано, у які із центрів аномалій треба розмістити фішку аномалії та жетон .
4. **Стартова ділянка для сталкерів.** У кожній місії попередньо визначена ділянка чи ділянки, у яких сталкери розпочинають гру.
5. **Вороги.** У кожній місії є щонайменше один ворог. Вороги представлені за допомогою таких компонентів:
   - А. **Карта ворога.** Її розміщують біля мапи й позначають щонайменше одним жетоном команди ( ) за інструкціями з підготування. На карті є правила щодо ворога та його характеристики, як-от поле зору, значення руху й атаки. Колір жетона впливає на поведінку й визначає належність до певної команди.
   - Б. **Стартові вороги.** На початку місії більшість ворогів уже є на мапі. Ця точка вказує на місце, куди треба розмістити фішки ворогів. Важливо, щоб орієнтування кожного ворога відповідало тому, що позначене на схемі підготування за допомогою стрілок.
   - В. **Запас ворогів.** Деяких ворогів розміщують біля мапи. Вони можуть з'явитися після розіграшу жетона невідомого ворога ( ).

6. **Жетони здобичі ( ).** Речі, які можна здобути під час місії. Серед них можуть бути предмети, болти, артефакти й навіть зброя. Здебільшого ви розміщуватимете ці жетони стосами в кількох місцях на мапі.
7. **Жетон невідомого ворога ( ) .** Ці жетони відображають можливе підкріплення ворогів і позначають на мапі місця, у яких вони можуть з'явитися.
8. **Колода подій.** Складається з карт подій, які розповідатимуть історію вашої місії. У кожній коробці місії є унікальні карти подій, з яких формуватиметься початкова колода подій для місії. Під час місії ви додаватимете до цієї колоди карти випадкових подій. Колода подій відображає плин часу й обмежує кількість раундів у місії. Тому щоразу, коли додаєте в колоду випадкові події, ви збільшуєте час на завершення місії.

МАПА МІСІЇ

Мапа — це головний компонент, на якому відбуватимуться всі події місії. У путівнику по місіях є інструкції з підготування мапи для кожної місії. Але головною зброєю для успішного проходження місії буде знання про мапу й засоби взаємодії з нею.

Тайли й ділянки

У куті кожного тайла вказано його номер. Тайл складається з кількох ділянок різного розміру з різними властивостями.

Приклад. *Тайл мапи «1» складається з 9 ділянок.*

Ділянки з водою

Ділянки із символом вважають заповненими водою. Фігурки не можуть рухатися на такі ділянки й через них.

Фігурки

Фігурки уособлюють живих створінь, що мешкають у Зоні. Є три типи фігурок:

- **сталкери** — ігрові персонажі;
- **компаньйони** — помічники сталкерів;
- **вороги** — небезпечні люди й мутанти, ворожі до сталкерів.

Детальніше про фігурки та їхні відмінності див. на сторінці **40**.

РОЗМІР ДІЛЯНКИ

Кількість фігурок (сталкерів і ворогів), що може одночасно перебувати на ділянці, залежить від її розміру.

Найменший розмір ділянки — квадрат 1×1. На такій ділянці може перебувати лише одна фігурка. Усі інші ділянки в прикладі складаються з кількох таких квадратів, тому максимальна кількість фігурок, що можуть одночасно перебувати на них, більша. Якщо певний простір візуально збільшує ділянку, але не є повним квадратом 1×1, то його ігнорують під час визначення максимальної кількості фігурок, що можуть одночасно перебувати на ділянці.

Приклад. *Ділянка 1 має розмір 1×1, тому на ній одночасно може перебувати 1 фігурка. Ділянка 2 має розмір 1×2, тому на ній одночасно можуть перебувати 2 фігурки. Ділянка 3 має розмір 1×2, тому на ній одночасно можуть перебувати 2 фігурки. Хоч ділянка 3 й більша візуально, ніж ділянка 2, додатковий простір ділянки 3 не є квадратом 1×1, тому його ігнорують під час визначення розміру ділянки. Ділянка 4 має розмір 2×3, тому на ній одночасно можуть перебувати 6 фігурок.*

Товщина межі

Деякі ділянки мають візуально товщі межі, особливо ділянки по краях тайла. Товщина межі не впливає на ігровий процес.

Повністю зайнята ділянка

Якщо на ділянці перебуває максимальна кількість фігурок (відповідно до розміру ділянки), то таку ділянку вважають повністю зайнятою. Вороги не можуть завершувати рух на таких ділянках, а сталкери, які завершують рух на такій ділянці, виштовхують з неї одну фігурку на суміжну ділянку.

Детальніше про рух на повністю зайняті ділянки див. на сторінках **20** і **32** (у правилах руху сталкерів і ворогів).

МЕЖІ ДІЛЯНОК

Дві ділянки, що межують щонайменше в одному з чотирьох ортогональних напрямків, уважають суміжними. Є п'ять типів меж між ділянками. Фігурки взаємодіють із різними типами меж по-різному.

1. **Відкриті.** Фігурки можуть рухатися, прокладати лінію видимості й визначати відстань через відкриті межі. Це найпоширеніший тип меж.
2. **Непрохідні.** Фігурки не можуть рухатися через такі межі, але можуть прокладати лінію видимості й визначати відстань через них. Непрохідні межі можуть утворювати поодинокі споруди, зокрема сітчаста огорожа, або окремі частини мапи, як-от простір з водою ().
3. **Стіна.** Фігурки не можуть рухатися, прокладати лінії видимості й визначати відстань через стіни. Ділянки, відділені стіною, не вважають суміжними. Стіни можуть утворювати поодинокі конструкції або відокремлювати частини мапи в будівлі.
4. **Двері.** Елемент стіни, який вважають відкритою межею, тому фігурки можуть рухатися, прокладати лінію видимості й визначати відстань через двері. Вони відображають входи в будівлі.
5. **Вікно.** Фігурки по-різному взаємодіють із вікнами. Для сталкерів і ворогів-людей вікна вважають відкритими межами, для ворогів-псіоніків — непрохідними межами, а для решти ворогів — стінами.

Якщо між двома суміжними тайлами мапи пролягають дві різні межі, вважайте межу між цими тайлами такою, що має більшу складність і обмеження: стіна > непрохідна межа > відкрита межа.

Приклад. *Позначену межу вважають стіною, оскільки за складністю й обмеженнями вона вища за непрохідну. Тому фігурки не можуть рухатися, прокладати лінію видимості й визначати відстань через цю межу.*

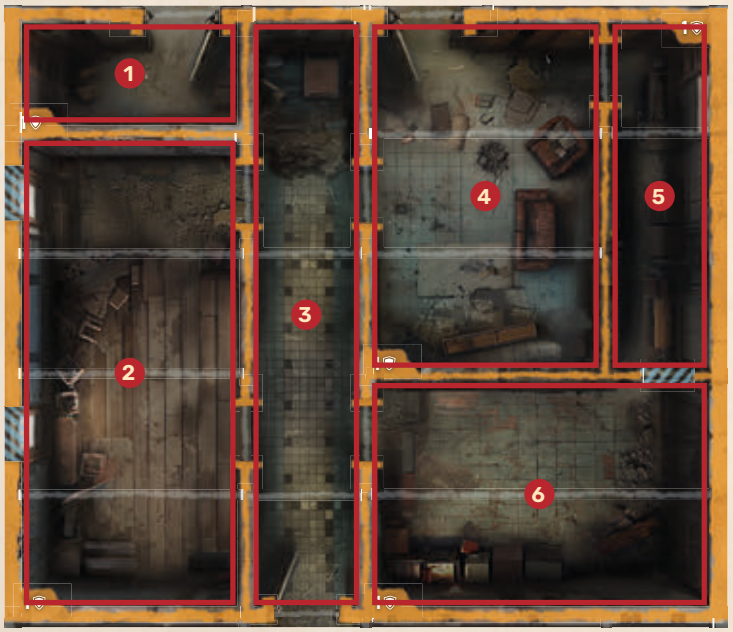
БУДІВЛІ Й КІМНАТИ

Кімната — це простір, огороджений стінами, дверми й вікнами. Кілька сусідніх кімнат формують будівлю.

Деякі ігрові ефекти можуть стосуватися перебування в будівлі або поза нею (внутрішні або зовнішні ділянки).

Внутрішні ділянки — це ділянки всіх кімнат.

Зовнішні ділянки — ділянки, які не входять до кімнат.



Приклад. *Ця будівля складається з 6 кімнат.*

УКРИТТЯ

На деяких ділянках є символ укриття. У цілі на таких ділянках складніше влучити, лише якщо нападник не перебуває поруч із ціллю. Цей символ відображає можливі перешкоди, схованки й усі об'єкти, які можна використати під час захисту. Всі ділянки кімнати мають однакове значення, яке зазвичай надруковане в кутах кімнати.

Якщо фігурка перебуває на ділянці із символом і її атакують, а нападник не на тій самій ділянці (або кімнаті в разі бою в будівлі), зменште кількість успіхів ★ для атак сталкерів або кількість ран для атак ворогів на значення укриття ділянки.

РАДІАЦІЯ НА МАПІ

Радіація — небезпечне явище Зони. Звичайно, не всі місцини в Зоні радіоактивні, але якщо ви опинилися в одній з таких, то краще забиратися звідти якнайшвидше.

Приклад. *Залежно від значення радіації колір її маркерів різниться. Радіацію рівня 1–2 позначено жовтим, 3–4 — помаранчевим, а 5+ — червоним.*

Якщо сталкер перебуває на ділянці із символом, то щоразу, коли він переміщує жетон ходу вниз (наприклад, після розіграшу ефекту або після стандартної дії, яка зобов'язує перемістити жетон ходу вниз), цей сталкер збільшує дозу радіації на своєму лічильнику Гейгера на значення цієї ділянки. На отримане значення радіації може впливати параметр костюма «Радіація на мапі».

Радіація під час руху

Якщо під час дії руху, яка зобов'язує сталкера перемістити жетон ходу вниз, сталкер порухався на ділянку із символом, з такої ділянки або через кілька таких ділянок, то він збільшує дозу радіації лише один раз на найбільше значення на пройдених ділянках. На отримане значення радіації може впливати параметр костюма «Радіація на мапі».

Приклад. *Під час руху базовою дією блакитний сталкер пройшов через 4 ділянки: дві ділянки з 0, одну з 2 і одну з 4. Завершивши рух, сталкер мусить збільшити свою дозу радіації на 4, але його костюм хімічного захисту зменшує це значення на 1, тому він збільшує дозу радіації на 3.*

Хоч радіація і не вбиває миттєво, накопичення її дози може призвести до негативних наслідків у фазі ворогів і Зони.

> **і радіація на мапі**
> Після безплатних дій вам не треба переміщувати жетон ходу вниз, тому такі дії не призводять до збільшення вашої дози радіації через радіацію на ділянці.

Відстань

Відстань завжди вимірюють між двома ділянками. Вона дорівнює найменшій кількості меж між цими ділянками, які потрібно перетнути. Відстань не обов'язково визначати за прямою лінією. Далі наведено кілька прикладів визначення відстані.

Приклад. *Різні відстані від блакитного сталкера. Відстань 0 позначена зеленим, відстань 1 — жовтим, відстань 2 — помаранчевим, відстань 3 — червоним.*

Ефекти з відстанню 0 можна застосувати лише в межах вашої ділянки.

Якщо ефект стосується об'єкта в межах відстані X, то його можна застосувати в межах X ділянок. У прикладі вище: «у межах відстані 2» дає змогу застосувати ефект до об'єктів у зеленій, жовтих і помаранчевих ділянках.

Якщо ефект стосується об'єкта в межах відстані X+, то його можна застосувати до об'єкта на відстані X і більше ділянок. У прикладі вище: «у межах відстані 2+» дає змогу застосувати ефект до об'єктів у помаранчевих, червоних і всіх ще віддаленіших ділянках.

НАЙБЛИЖЧИЙ ОБ'ЄКТ І НАЙКОРОТШИЙ ШЛЯХ

Щоб визначити, який об'єкт є найближчим до чогось, дотримуйтеся наведених далі правил.

1. Прокладіть уявні лінії до всіх потрібних об'єктів так, щоб вони перетинали найменшу можливу кількість ділянок.
   - **A.** Вороги-люди ігнорують шляхи, на яких є незакриті символи аномалії (лише якщо це не єдиний можливий шлях до цілі). Вони намагатимуться уникати шляхів через аномалії за будь-яку ціну.
2. Виберіть об'єкт, до якого веде найкоротший шлях.
3. Виберіть об'єкт, на шляху до якого найменше кутів.

Якщо таких шляхів кілька, головний сталкер вибирає один з них. Закликаємо вибирати найбільш прийнятні варіанти.

Приклад. *Визначмо, який із бандитів найближчий до жетона . Блакитний бандит перебуває на відстані 2, тому він, безперечно, найближчий. Потім ідуть бірюзовий і жовтий бандити на відстані 4. На шляху від жовтого бандита немає кутів (і неважливо, що йому потрібно двічі повернутися, щоб іти цим шляхом), а на шляху від бірюзового бандита один кут, тому шлях від жовтого бандита вважають коротшим.*
Один із можливих шляхів для рожевого бандита має відстань 5, але в такому разі він пролягає через аномалію, тому цей шлях ігнорують. Бандити не люблять ризикувати життям.
Шляхи решти 3 бандитів мають відстань 6.
На шляху від рожевого бандита є 1 кут, від бузкового — 2 кути, від червоного — 3.
Підсумовуючи, можна сказати, що бандити найближчі до жетона у такому порядку: блакитний, жовтий, бірюзовий, рожевий, бузковий і, нарешті, червоний.

Лінія видимості (ЛВ)

Лінія видимості визначає, чи бачать дві фігурки на мапі одна одну. Лінію видимості завжди визначають між двома ділянками. Щоб визначити, чи є лінія видимості між ділянками з фігурками, виконайте наведені далі дії.

- Сталкери: перевірте всі ортогональні напрямки (спереду, позаду, ліворуч і праворуч). Вороги: перевірте напрямки згідно з їхнім полем зору.
- Лінію видимості в кожному ортогональному напрямку потрібно визначати окремо. Для цього перевірте ділянки, які межують із ділянкою фігурки по горизонталі чи по вертикалі (залежно від того, який напрямок перевіряють). Тоді повторіть для подальших ділянок у тому самому напрямку, доки не досягнете межі мапи, максимальної відстані видимості або перешкоди, через яку не можна прокладати лінію видимості (стіна чи жетон поганої видимості). Іншими словами, ви перевіряєте лінію видимості для всіх ділянок, яких можете дістатися рухом без змінення напрямку.
- Фігурка завжди може прокласти лінію видимості до об'єкта на своїй ділянці.
- Фігурка бачить інші фігурки на всіх ділянках, до яких може прокласти лінію видимості.
- Фігурки, аномалії та більшість жетонів не блокують лінію видимості, якщо не зазначено інше!

Приклад. *Відстань видимості бандита: 3 спереду, 1 з боків і 0 позаду. Бандит дивиться вниз. Зі своєї ділянки він може прокласти лінію видимості до 3 ділянок спереду, до 2 ділянок ліворуч і 2 ділянок праворуч. У такому разі на лінії видимості бандита перебувають блакитний і зелений сталкери. Сірий сталкер не потрапив на лінію видимості бандита, оскільки для досягнення його ділянки потрібно змінити напрямок. Бузковий сталкер також не на лінії видимості, оскільки відстань видимості позаду в бандита — 0.*

Приклад. *Відстань видимості сталкерів необмежена в усіх напрямках. Зі своєї ділянки блакитний сталкер може прокласти лінію видимості до 10 ділянок спереду, 2 ділянок ліворуч, 2 ділянок праворуч і 0 ділянок позаду, оскільки за ним є стіна. Тому блакитний сталкер бачить усіх 3 бандитів з дробовиками, але не бачить 2 бандитів з гвинтівками.*

Поле зору

Відстань видимості ворога залежить від його орієнтування. Відстань видимості сталкерів необмежена в будь-якому напрямку.

Приклад. *Зі своєї ділянки блакитний сталкер може прокласти лінію видимості до 5 ділянок спереду, до 1 ділянки ліворуч і 3 ділянок праворуч. Тому він бачить 2 з 4 бандитів.*

Вибір і вартість дії

Іноді карти з примітками можуть запропонувати вам кілька дій на вибір. Деякі з них мають символ . Після таких дій потрібно буде перемістити жетон поточного ходу вниз. Не забувайте, що це може призвести до збільшення вашої дози радіації.

Карти оточення

У кожній місії є унікальний набір карт оточення. Вони змінюють об'єкти на мапі, дають підказки, а також додають або змінюють правила.

Є два типи карт оточення:

- **Накладні карти.** Їх розміщують на тайлах мапи. Вони додають нові дії / тригери чи змінюють ділянки та зв'язки між ними.
- **Карти з примітками.** Їх розміщують біля мапи. На них є інструкції для негайного виконання, підказки для місії чи додаткові правила.

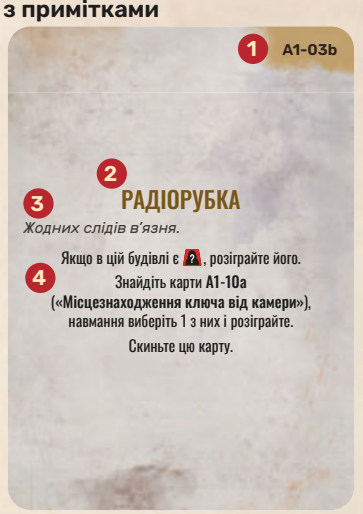
Окрім цих типів, серед карт оточення можуть траплятися карти аномалій і зброї.

Приклад накладної карти

1. **Номер.** На кожній карті з переднього та зворотного боків зазначено її номер. Перші два символи вказують на місію, у якій використовується карта. Номери на передньому боці карт закінчуються літерою «a», а на зворотному — літерою «b».
2. **Дія / .** На деяких картах є дія (стандартна чи безплатна), яку можна використати на певних ділянках.
3. **Тригер .** На деяких картах є тригерні ефекти, які спрацьовують за певних умов і які потрібно застосувати до сталкера (або інколи ворога), який порухався на певні ділянки.

Для простішого підготування текст на більшості накладних карт орієнтовано однаково й так, щоб відповідати оформленню мапи.

Приклад карти з примітками



1. **Номер.** На кожній карті з переднього та зворотного боків зазначено її номер. Перші два символи вказують на місію, у якій використовується карта. Номери на передньому боці карт закінчуються літерою «a», а на зворотному — літерою «b».
2. **Назва.**
3. **Історія.** На деяких картах є фрагмент історії.
4. **Правила.** Інструкції щодо дій, які потрібно виконати негайно, або додаткові правила, що будуть чинні протягом гри.

Двобічні карти

Більшість карт оточення двобічні. Номер на передньому боці карти містить літеру «a», а на зворотному — літеру «b». Уважно стежте за тим, яким боком викладаєте карту. Якщо в інструкціях із підготування місії зазначено, що потрібно викласти накладну карту **A1-02a**, переконайтеся, що ви не виклали цю карту боком «b». Якщо не зазначено іншого, вам можна переглядати лише передній бік карт оточення, тому в колоді оточення карти мають лежати переднім боком догори.

Перевертання карти оточення

Деякі ефекти можуть зобов'язати вас перевернути карту оточення. У цьому разі дотримуйтеся таких інструкцій:

Якщо це накладна карта, переверніть її та покладіть назад на мапу. Її потрібно покласти поруч із місцем, де вона була, або визначити її нове розташування за візуальними ознаками.

Якщо це карта з примітками, розіграйте її ефекти. Зазвичай після цього карту скидають. Якщо на карті не вказано, що її потрібно скинути, покладіть її біля мапи, оскільки вона може містити важливу інформацію чи додаткові правила.

Скидання й вилучення карти оточення

Якщо гра просить вас скинути карту оточення, поверніть її в коробку місії.

Інколи ефект може зобов'язати вас вилучити певну карту з гри. Відкладіть цю карту та тримайте її окремо, оскільки вона більше не використовуватиметься в цій кампанії.

Жетони на мапі місії

ПОГАНА ВИДИМІСТЬ

Фігурки не можуть прокладати лінію видимості до ділянки із цим жетоном, з неї або через неї. Під час прокладання лінії видимості всі межі такої ділянки вважають стінами. Фігурки на ділянці із жетоном можуть вибирати цілями одна одну. Жетон вилучають із мапи у фазі ворогів і Зони.

БОЛТ

Болти зберігають у комірці «Кишені». Базовою дією «Кинути болт» можна викласти жетон болта на мапу й закрити ним символ аномалії. Закритий жетоном символ аномалії ігнорують під час кидка кубика для активації аномалії. Жетон вилучають із мапи у фазі ворогів і Зони.

АРТЕФАКТ

Зазвичай артефакти сховані під фішкою аномалії. Викласти їх на мапу можна за допомогою модифікації костюма «Детектор». Закриті жетоном символи аномалії ігнорують під час кидка кубика для активації аномалії. Жетони можна підібрати з мапи базовою дією «Підібрати». Підібравши жетон, витягніть карту артефакту з типом, що відповідає типу аномалії, з якої ви забрали артефакт. Якщо потрібної карти немає або ви підібрали жетон з ділянки без аномалії, то навмання витягніть карту артефакту.

ЗДОБИЧ

Здобич відображає спорядження, розкидане по Зоні. Це можуть бути болти, предмети, зброя та інколи навіть артефакти.

Кілька жетонів на одній ділянці формують стос. Якщо на такій ділянці має з'явитися новий жетон, покладіть його на верх стосу.

Якщо ви підібрали жетон (зазвичай базовою дією «Підібрати»), заберіть верхній жетон зі стосу. Якщо жетон ще не перевернуто на бік нагороди, переверніть його й отримайте зазначене. Тоді скиньте жетон, відклавши його вбік. Цей жетон більше не можна використовувати в цій місії.

НЕВІДОМИЙ ВОРОГ

Жетони невідомих ворогів відображають вороже підкріплення, яке може прибути під час місії. Кілька жетонів на одній ділянці формують стос. Якщо гра зобов'язує розіграти ефект жетона, ви розігруєте ефект верхнього жетона у стосі. Якщо жетон ще не перевернуто на бік ворога, переверніть його. Тоді дотримуйтесь таких інструкцій:

Якщо це жетон X, скиньте його.

Якщо це жетон /////, розмістіть 1 або 2 фішки ворогів відповідного кольору на ділянку з жетоном. Поверніть фішки обличчям у напрямку стрілки на жетоні.

Якщо ви розмістили принаймні 1 фішку ворога, скиньте жетон.

Якщо в запасі недостатньо фішок, щоб розмістити щонайменше 1 фішку ворога, витягніть карту активації ворогів (карту , якщо на полі є щонайменше 1 жетон , інакше — карту). Розіграйте витягнуту карту, але активуйте лише 1 ворога того кольору, що відповідає кольору фішки, яку не вдалося розмістити, і який розташований найближче до жетона, ефект якого було розіграно. Тоді скиньте жетон.

***Приклад А**. Ефект кінця раунду на карті події зобов'язує розіграти ефект 1 жетона, найближчого до головного сталкера (у прикладі це блакитний сталкер). Для цього переверніть жетон у будівлі. Це виявився жетон, який указує вгору. У цьому прикладі позначку має бандит із дробовиком, тому ви берете із запасу 1 фішку бандита з дробовиком і розміщуєте її на ділянці зі щойно перевернутим жетоном, спрямувавши вгору. Тоді скидаєте цей жетон.*

***Приклад Б**. Оскільки в запасі не лишилося фішок бандитів із дробовиком (усі 3 вже на мапі), ви мусите витягти карту активації ворога (у цьому прикладі карту) і активувати 1 бандита з дробовиком, найближчого до жетона. За правилами визначення найближчого об'єкта, ви можете активувати будь-якого бандита з дробовиком, що перебуває на відстані 1 від жетона, тому можете вибрати, буде це бандит у будівлі чи бандит, що стоїть надворі. Під час поетапного розігрування карти активації ворога не забувайте, що ці етапи стосуються лише 1 бандита (якщо його колір збігається з кольором позначки біля етапу). Ігноруйте етап у нижній частині карти, оскільки він стосується лише активації ворогів у фазі ворогів і Зони.*

Розміщення ворогів і повністю зайняті ділянки

Якщо вам треба розмістити нову фішку ворога на повністю зайнятій ділянці, наприклад під час розігрування ефекту жетона, натомість розмістіть її на найближчій не повністю зайнятій ділянці. Розверніть фішку обличчям у напрямку ділянки, на яку її не вдалося розмістити.

Розігрування кількох жетонів

Якщо гра просить вас одночасно розіграти ефект кількох жетонів, розігруйте їх по черзі.

Якщо на полі немає жетонів для розігрування, то нічого не відбувається.

РОЗІГРУВАННЯ МІСІЇ

У місіях кампанії є різноманітні завдання, які ви виконуватимете під час гри. Вони пов'язані між собою сюжетом і відбуваються на мапах, зібраних із тайлів та інших компонентів на етапі підготування.

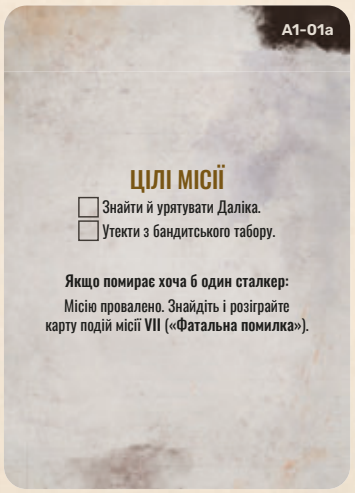
Активна подія

Одночасно лише одна подія може бути активною. Якщо внаслідок ефекту ви зобов'язані витягти / відшукати карту події, покладіть цю карту поверх поточної активної події.

ЦІЛІ МІСІЇ

У кожній місії є карта цілей, у якій зазначені завдання. Вам потрібно виконати їх, щоб успішно пройти місію. Також на цій карті є інформація про те, що відбувається в разі смерті сталкера.

У більшості місій смерть сталкера означає провал місії. Вам потрібно буде знайти зазначену карту події місії та дотримуватися її інструкцій.


A1-01a
ЦІЛІ МІСІЇ
Знайти й урятувати Даліка.
Утекти з бандитського табору.
Якщо помирає хоча б один сталкер:
Місію провалено. Знайдіть і розіграйте карту подій місії VII («Фатальна помилка»).

Приклад. *Цілі першої місії (**A1**).*

Кількість сталкерів

Символ 👥 указує на числове значення, що дорівнює кількості сталкерів у вашій групі. Деякі ефекти можуть посилатися на це значення.

Приклад. Згідно з картою події для місії «Новоприбулі», яку показано праворуч, вам потрібно покласти 4 — 👥 карт випадкових подій зверху колоди подій. Якщо в групі 2 сталкери, то через цей ефект вам потрібно буде покласти 2 карти випадкових подій (4 — 2 = 2).

СТРУКТУРА ІГРОВОГО РАУНДУ

Кожна місія складається з кількох ігрових раундів, у кожному з яких є три фази. У кожному раунді гравці відкриватимуть і розігруватимуть нову карту події, потім плануватимуть свої ходи, після яких настане фаза ворогів і Зони. Такий цикл повторюватиметься, доки сталкери успішно не завершать місію, хтось зі сталкерів помре чи вичерпається час на місію. У будь-якому із цих випадків гра попросить розіграти певну карту події місії.

Ігровий раунд складається з таких фаз:

1. **Фаза подій.** Витягніть нову карту події, ознайомтеся з нею та застосуйте зазначені на ній негайні ефекти.
2. **Фаза гравців.** Кожен гравець робить два ходи, під час яких може виконувати різноманітні дії.
3. **Фаза ворогів і Зони.** У цій фазі активуються вороги, сталкери зазнають впливу від отриманої радіації і активуються ефекти кінця раунду (указані зазвичай на картах подій).

Інформація про подію

Частину ефектів на картах подій розігрують у фазі ворогів і Зони, але ви можете ознайомитись із цими ефектами, коли подія стає активною. Так можна краще розпланувати свої дії.

Фаза подій

Колода подій відображає плин часу в місії і розповідає, що відбувається під час раундів. У фазі подій витягніть верхню карту колоди подій, ознайомтеся з нею, розіграйте її негайні ефекти й покладіть біля колоди подій. Тоді перейдіть до фази гравців.

У колоді подій є події двох типів:

- **Подія місії.** Ці карти дають розвиток сюжету й містять опис ситуацій, які виникають під час місії. Вони унікальні для кожної місії, їх додають до колоди подій під час підготування. Деякі карти подій місій мають кілька версій з однаковим номером. У такому випадку під час формування колоди подій навмання виберіть одну версію.
- **Випадкова подія.** Містить невеликі сюжетні повороти, як-от додаткову здобич або несподівані сплески радіації. Їх додають до колоди подій під час місії.

Приклад події місії та випадкової події

1
Перевірка спорядження
Один із підсумків розстебнутий. Мабуть, магазин десь випав.
3
НЕГАЙНИЙ ЕФЕКТ
4
Головний сталкер:
Скиньте 1 магазин. Можете скинути або перемістити 1 з ваших жетонів ходу вниз як після 1 дії, щоб проігнорувати цей ефект.
Кінець раунду
5Б
Поверніть усі жетони ходів на верхні поділки й переверніть жетон головного сталкера дією догори.
Почніть наступний раунд: витягніть і розіграйте нову карту події.

1. **Назва.** Кожна карта події має унікальну назву.
2. **Номер.** На передньому та зворотному боках карти події місії зазначено її номер. Номери на картах випадкових подій, які лежать у коробці на початок місії, зазначені лише на передньому боці.
3. **Історія.** Наративний текст з описом події.
4. **Негайний ефект.** Цей ефект розігрують негайно після того, як ви витягли карту у фазі подій. Деякі з них дають сталкерам змогу виконати додаткову дію, як-от рух чи атака, без переміщення жетона ходу, якщо не зазначено іншого.
5. **Кінець раунду.** Ці ефекти розігрують наприкінці фази ворогів і Зони.
   - **А.** Обведені ефекти є не на всіх картах подій і різняться залежно від карти. Зазвичай ці ефекти додають карти випадкових подій до колоди або спричиняють появу нових ворогів.
   - **Б.** Необведені ефекти завжди однакові й нагадують про дії, які потрібно виконати перед наступним раундом.

Фаза гравців

У цій фазі сталкери ходять по черзі за годинниковою стрілкою, виконуючи по одному ходу за раз. Кожен раунд починається з ходу головного сталкера.

У раунді кожен сталкер здійснить по два ходи (кожен хід має окремий жетон ходу). Щоходу сталкер виконує 2 стандартні дії ( ).

Коли кожен сталкер здійснить по два ходи, починається фаза ворогів і Зони.

ХОДИ

Приклад. *Ліворуч — жетони ходу до виконання будь-яких дій . Посередині — жетон ходу після виконання першої дії цього ходу. Праворуч — жетон ходу після виконання другої дії цього ходу. Коли сталкер виконає всі бажані безплатні дії , його хід завершиться. Тоді вороги, у яких цей сталкер на лінії видимості, можуть реагувати.*

Кожен хід представлений одним із двох жетонів ходу на планшеті сталкера. Під час ходу лише активний сталкер може виконувати дії.

Перш ніж почнеться новий хід, потрібно завершити поточний.

Протягом ходу сталкер має виконати 2 стандартні дії ( ) і може виконати будь-яку кількість безплатних дій ( ). Виконуючи стандартну дію, сталкер переміщує жетон ходу вниз на одну поділку. Коли жетон ходу досягає нижньої поділки й сталкер виконає всі бажані безплатні дії ( ), хід цього сталкера завершується.

Кінець ходу сталкера

Після кожного ходу сталкера вороги, у яких цей сталкер на лінії видимості, можуть зреагувати й атакувати його. Нагадування про це є на планшеті та відкривається, коли жетон ходу досягає нижньої поділки. Детальніше про реакцію ворогів див. на сторінці **34**.

Передавання ходу

Перед своїм ходом гравець може спасувати. У такому разі хід передається наступному гравцю. Однак, якщо гравець спасував, це не значить, що він утратив свій хід. Це значить, що він відклав свій хід і чекає на більш сприятливі обставини, щоб виконати свої дії. Гравець може відкладати ходи, але зрештою муситиме здійснити їх.

ДІЇ

Чи зробили ви кілька кроків, чи застрелили бандита в голову — кожна дія важлива та впливає на виконання місії.

Перш ніж почати нову дію, гравець має завершити поточну.

Базові дії доступні всім сталкерам і описані на наступних сторінках. На додачу до них сталкери можуть виконувати дії з карт оточення на мапі місії та отриманих карт спорядження, як-от зброї, гранат, аптечок.

Дії позначаються двома різними символами:

— стандартна дія. Щоб виконати таку дію, потрібно перемістити жетон ходу на одну поділку вниз. Зазвичай ці дії прості, як-от пройти кілька метрів, кинути гранату чи зробити постріл. Однак за короткий проміжок часу можна виконати лише обмежену кількість таких дій.

— безплатна дія. Виконуючи такі дії, вам не потрібно переміщувати жетон ходу вниз. Кількість таких дій на хід необмежена. Ви можете виконувати безплатні дії до чи після стандартних дій або між ними. Безплатні дії зазвичай такі, які можна виконати без додаткової підготовки, наприклад зазирнути у вікно будівлі, відчинити двері чи випити енергетичний напій.

Головний сталкер

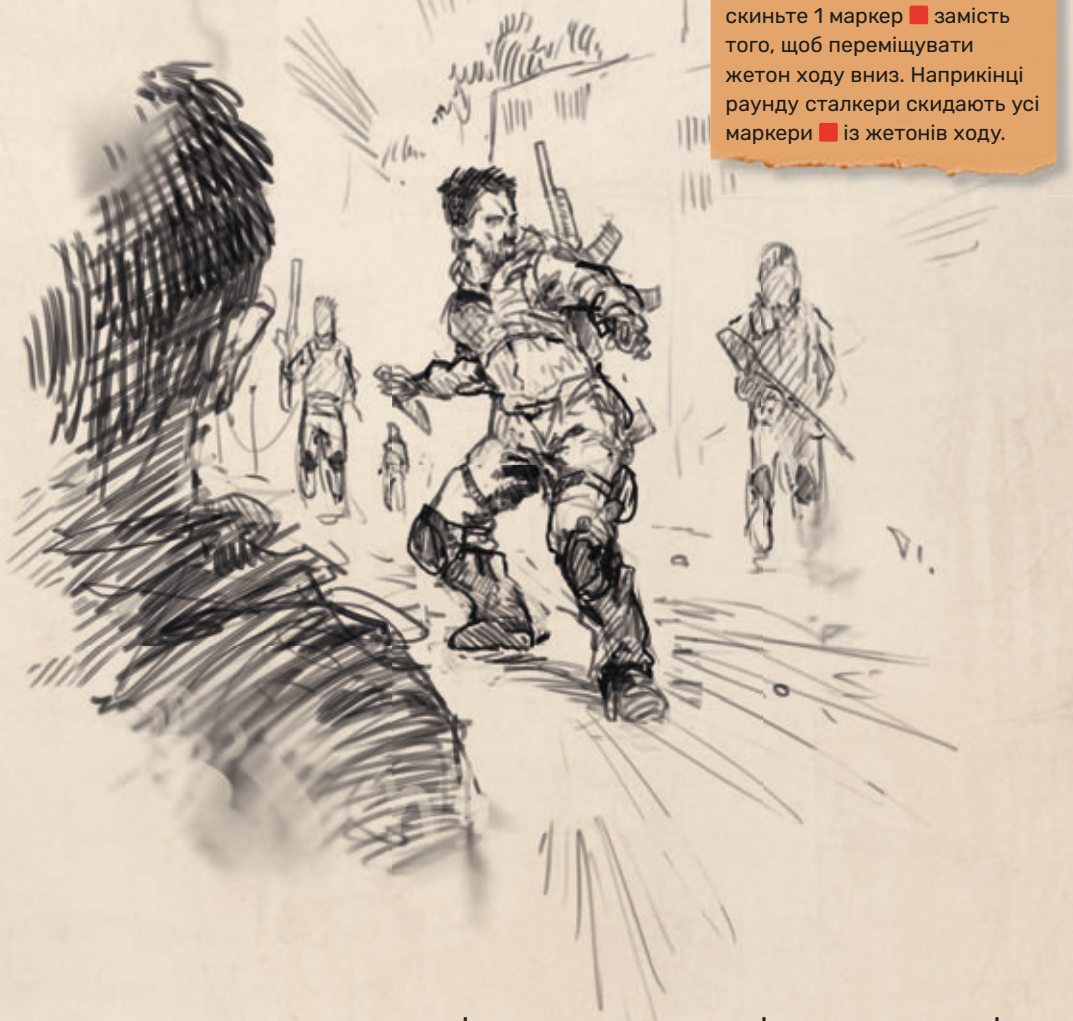
Головний сталкер — це «звання», яке можна передавати, але яке одночасно може належати лише одному сталкеру. Див. більше на сторінці **24**.

Приклад перебігу гри

Ознайомитися з перебігом гри можна в невеликому буклеті з прикладом.

Маркери ■ на жетонах ходу

Інколи через певні ефекти ви розміщуватимете маркери ■ на жетонах ходу. Вони збільшуватимуть кількість дій , яку можна виконати під час цього ходу. Виконуючи дію , якщо у вас є хоча б 1 маркер ■ на поточному жетоні ходу, скиньте 1 маркер ■ замість того, щоб переміщувати жетон ходу вниз. Наприкінці раунду сталкери скидають усі маркери ■ із жетонів ходу.



БАЗОВІ ДІЇ

Наведені далі дії доступні всім сталкерам. Перелік цих дій є на пам'ятці.

Рухатися

Іноді все, що ти можеш зробити, — це бігти з усіх сил...

Порухайтеся на відстань до 3 ділянок.

Найпоширеніша дія для переміщення мапою місії. Виконуючи цей вид руху, ви переміщуєте чи розміщуєте жетон загрози.

Рухатися обережно

Деякі випадки вимагають обережного й делікатного підходу.

Ви не можете використовувати цей вид руху, щоб вийти з лінії видимості ворога чи зайти на неї.

Порухайтеся на 1 ділянку. Не переміщуйте й не розміщуйте жетон загрози.

Правила руху сталкерів

У грі є кілька різних видів руху й кілька різних джерел цієї дії. Незалежно від виду дії дотримуйтеся таких правил під час руху сталкерів:

- Щоб порухатися на X ділянок, просто переміщуйте сталкера на сусідню ділянку X разів. Ділянки, між якими є непрохідні межі або стіна без вікна чи дверей, не вважають суміжними для цілей, пов'язаних із рухом.
- Якщо ви перейшли на ділянку з ворогом, дія руху переривається й негайно закінчується.
- Якщо ваш рух має закінчитися на повністю зайнятій ділянці, спочатку виштовхніть одну фігурку із цієї ділянки (пріоритетно фігурку сталкера, якщо це можливо) на суміжну (за змоги це має бути ділянка, з якої ви прийшли). Якщо з ділянки неможливо виштовхнути фігурку, щоб звільнити вам місце, то ви не можете завершити рух на цій ділянці.
- Ви можете вільно проходити через повністю зайняті ділянки без ворогів.
- Якщо ви починаєте рух на ділянці з ворогом, розверніть його фішку, щоб вона дивилася в бік суміжної ділянки, на яку ви переходите.

Рівень загрози

- Якщо ви рухаєтеся через ділянку на лінії видимості ворога, розмістіть ваш жетон на наступній ділянці, через яку пройшли і яка не є на лінії видимості ворога.
- Якщо ви завершили рух на ділянці на лінії видимості ворога, розмістіть ваш жетон на цю ділянку.
- Якщо ви завершили рух і на мапі немає вашого жетона, перемістіть / покладіть ваш жетон на вашу ділянку.

Радіація

- Якщо під час дії руху, яка зобов'язує сталкера перемістити жетон ходу вниз, сталкер порухався на ділянку із символом , з такої ділянки або через кілька таких ділянок, то він збільшує дозу радіації на найбільше значення на пройдених ділянках. На отримане значення радіації може впливати параметр костюма «Радіація на мапі».

Штовхання

Штовхання — це мимовільна форма руху, яку не можна перервати. Коли ви штовхаєте ворога, розверніть його фішку так, щоб вона дивилася на ділянку, з якої її виштовхнули.

Обережні рухи

Деякі дії дають змогу рухатися без переміщення або розміщення жетона загрози. Після таких дій ви переміщуєте чи розміщуєте жетон загрози, лише якщо завершили рух на лінії видимості ворога.

Тригери

Якщо під час руху ви перейшли на ділянку із символом або символом аномалії ( ), розіграйте ці умовні ефекти. Якщо ефект розігрується негайно й у його описі не зазначається, що рух переривається, то рух можна продовжити після розігрування ефекту .

Підготуватися

Швидкий обмін спорядженням з товаришем або пошук кращої позиції для стрільби.

- Отримайте жетон зосередженості ( ). Детальніше про зосередженість див. на сторінці **29**.
- Отримайте 1 болт ( ).

Тоді сталкери на вашій ділянці в будь-якому порядку та будь-яку кількість разів можуть виконати такі дії:

- обмінятись з іншим сталкером на тій самій ділянці артефактами, модифікаціями, костюмами, предметами, зброєю, магазинами, жетонами або важливими особистими знахідками (тип карт із примітками, які можна знайти під час місії);
- перемістити зброю з комірки «Зброя» в рюкзак і навпаки (патрони залишаються в зброї);
- перемістити костюм із комірки «Костюм» у рюкзак і навпаки;
- установити модифікацію на костюм або зброю чи зняти її;
- перемістити артефакт із комірки «Артефакт» у рюкзак і навпаки.

Перезарядити

Якщо у вас скінчилися патрони, просто зарядіть нові.

Якщо у вас є жетон , ця дія вважається безплатною (вам не потрібно скидати жетон після цієї дії).

Скиньте 1 магазин із комірки «Кишені». Магазин має відповідати типу спорядженої зброї (пістолет , гвинтівка або дробовик). Заповніть маркерами трек патронів до максимального розміру магазина зброї.

Підібрати

У Зоні дуже багато речей, які так і просяться, щоб їх підібрали.

Виберіть 1 жетон здобичі ( ) або артефакту ( ) на вашій ділянці. Якщо жетон не перевернутий на бік нагороди, переверніть його, отримайте нагороду й скиньте.

Підібравши жетон , отримайте артефакт із типом, що відповідає типу аномалії, з якої ви дістали артефакт.

Відвернути увагу

Інколи все, що потрібно, — маленький відволікальний маневр.

Ця дія дасть вам змогу порухати ворогів або заманити їх у пастку. Однак використовуйте її розумно.

Ви не можете виконати її, якщо на мапі є ваш жетон .

Скиньте 1 жетон із комірки «Кишені». Виберіть ділянку в межах відстані 3 від вашого сталкера. Покладіть ваш жетон загрози на ту ділянку. Тоді, якщо на вибраній ділянці або суміжних із нею є один або кілька ворогів, витягніть карту активації ворога і розіграйте її. Активуйте ворогів лише на вибраній ділянці і суміжних із нею. Тоді, якщо на лінії видимості цих ворогів є будь-який жетон загрози, перемістіть його на 1 крок до його власника.

Кинути болт

Болти — найліпші друзі сталкерів. У кожного сталкера знайдеться кілька болтів у кишені, які допоможуть безпечно пройти через аномалію.

Покладіть 1 жетон з комірки «Кишені» на вибраний символ аномалії у межах відстані 3. Закритий жетоном символ аномалії ігнорують під час кидка кубика для активації аномалії.

Жетон вилучають з мапи у фазі ворогів і Зони.

Ударити ножем

Ніж стане в пригоді, коли потрібно відкрити «Сніданок туриста» або вдарити ворога, якщо в АКМ скінчилися патрони.

«Ударити ножем» — це дія атаки. Щоб виконати її, ви маєте бути на одній ділянці з ворогом, якого хочете атакувати. Виберіть частину тіла цілі, тоді киньте 3. Якщо ви вбили ціль, зменште свій рівень загрози.

ІНШІ ДІЇ ТА ЇХНІ ДЖЕРЕЛА

ОСКОЛКОВА ГРАНАТА
ГРАНАТА, УДАРНА ХВИЛЯ
КИНУТИ (ВІДСТАНЬ 2)
Покладіть на вибрану ділянку. Киньте 4 . Атакуйте всі фігурки на тій ділянці.
• Сталкери: ★ = .
• Вороги: ціль — тулуб.
Скиньте цю карту.
500

Окрім базових дій сталкери також можуть виконувати дії з різних ігрових компонентів. Найпоширеніші серед них:

- **Зброя.** На кожній зброї є щонайменше одна дія атаки (див. розділ «Атака»), для якої потрібні патрони .
- **Карти оточення.** На більшості є дії, за допомогою яких можна взаємодіяти з оточенням, відкривати нові секрети чи просуватися сюжетом місії.
- **Предмети.** На кожній карті предмета є дія. Її можна виконати, якщо предмет у вашому рюкзаку. Після використання предмети скидають.
- **Артефакти.** Деякі артефакти дають доступ до унікальних дій.

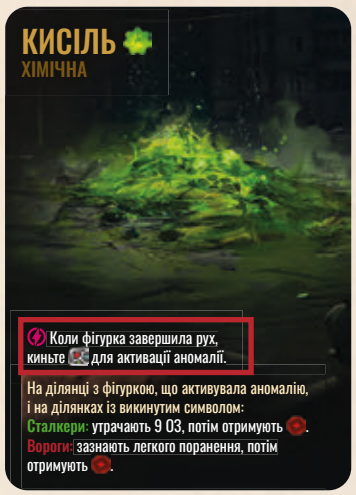
НЕГАЙНІ ТРИГЕРИ Й ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА

Хоч тригери й не вважаються діями, вони є невіддільною частиною ігроладу. Їх застосовують у разі виконання їхніх умов. Деякі з них допомагають сталкерам, деякі заважають діям, деякі приховують інформацію, доки сталкери не виконають певну дію, а деякі дають змогу просунутися сюжетом місії.

Тригери

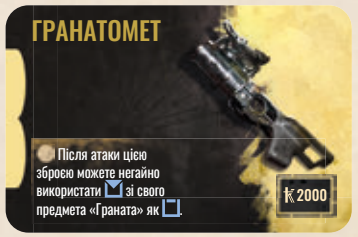
Символи тригера трапляються на накладних картах оточення й картах аномалій. Вони нагадають, що щось має статися, коли сталкер (а інколи й ворог) рухається на певну ділянку на мапі. Також вони визначають, чи ефект застосовується негайно під час дії, чи вже після її завершення. Якщо ефект застосовується негайно, то він не завершує дію, якщо не зазначено іншого.

A1-03a
Зазирнути: Можна виконати на ділянці, суміжній із цією будівлі. Перевірте цю карту.
Коли сталкер входить у цю будівлю, негайно перевірте цю карту.


КИСІЛЬ
ХІМІЧНА
Коли фігурка завершила рух, киньте для активації аномалії.
На ділянці з фігуркою, що активувала аномалію, і на ділянках із викинутим символом:
Сталкери: утрачають 9 03, потім отримують .
Вороги: зазнають легкого поранення, потім отримують .

Додаткові правила / /

Ваш персонаж, спорядження й деякі карти оточення можуть дати доступ до нових властивостей. Вони позначені певним кольоровим символом / / залежно від кольору карти. Ці властивості можуть покращувати певні дії або надавати пасивні ефекти.



ПОКРАЩЕНИЙ КОНТЕЙНЕР ДЛЯ АРТЕФАКТУ
Незалежно від костюма можете використовувати ПОКРАЩЕНИЙ контейнер для артефакту.
1000

СЛИЗ
ХІМІЧНИЙ
Коли ворог у межах відстані 1 атакує, можете збільшити вашу дозу радіації на 3. Тоді цей ворог отримує .
2000
2

Атаки

Детальніше про атаку сталкерів див. на сторінці **27**.

РАДІАЦІЯ НА МАПІ

Навіть через стільки років після першого інциденту Зона все ще повна радіоактивних точок. Мудрий сталкер знає, коли варто їх перетинати та як підготуватися до цього — у пригоді стануть хороша броня й горілка.

Після кожного переміщення жетона ходу вниз (зазвичай після дії), якщо під час дії ви перебували / перебуваєте на ділянці із символом радіації ( ), збільште вашу дозу радіації на найбільше значення серед ділянок, на яких ви перебували / перебуваєте. Параметр костюма «Радіація на мапі» може зменшити отримувану дозу.

Лічильник Гейгера й доза радіації

Тримайте лічильник Гейгера поруч із планшетом, щоб позначати на ньому дози радіації, що накопичуються протягом місії. Щоразу, коли ви збільшуєте дозу радіації, поверніть коліщатко в бік більших цифр, а коли зменшуєте — навпаки.

У фазі ворогів і Зони або в інших ситуаціях, коли гра зобов'язує вас, ви страждаєте від впливу радіації (детальніше на сторінці **35**).

Критична доза радіації

Якщо ви маєте збільшити дозу радіації вище за 16 (і перейти в сіру зону), негайно киньте 4 , утратьте 03 відповідно до кількості викинутих ★ і встановіть дозу радіації на 16.

ЗАГРОЗА

Якщо ви щось робите, хтось обов'язково це помітить. І зазвичай це не віщує нічого доброго…

Більшість дій зобов'язують вас класти на мапу жетон загрози: ви привертаєте увагу ворогів. З часом рівень загрози зменшується, що дає вам простір для тактичних маневрів. Викладання жетона загрози на мапу не призводить до негайного реагування ворогів, але впливає на їхню поведінку на етапі активації ворогів.

Низький рівень загрози . Символізує шум та інші ознаки вашої присутності, які вороги можуть проігнорувати, наприклад якщо ви рухаєтеся занадто швидко або вбиваєте ворога зброєю з глушником. Якщо на мапі є лише жетони або немає ніяких жетонів загрози, вороги необов'язково переслідуватимуть вас і, найімовірніше, продовжуватимуть патрулювання за своїм маршрутом.

Високий рівень загрози . Символізує шум та інші ознаки вашої присутності, які вороги не ігноруватимуть. Наприклад, стрільба або необережні рухи насторожать ворогів, і вони намагатимуться знайти вас. Якщо на мапі є щонайменше 1 жетон , вороги поводитимуться більш агресивно й зосередяться на джерелі шуму.

Поки на мапі є ваш жетон , ви не можете покласти на неї жетон .

Поки ви на лінії видимості ворога, на вашій ділянці має бути жетон , і ніякий ефект не зможе перемістити, покласти жетон або зменшити ваш рівень загрози.

Зменшення рівня загрози

Деякі ефекти можуть зменшити рівень загрози. Якщо рівень загрози — і ви зменшуєте його, переверніть жетон на бік . Якщо рівень загрози — і ви зменшуєте його, поверніть жетон загрози на планшет.

ПЛАНШЕТ І СПОРЯДЖЕННЯ

Планшет — найголовніший компонент у гравця. Протягом місії на планшеті зберігатиметься спорядження й відображатиметься інформація про сталкера. Список компонентів і комірок на планшеті:

1. **Комірка сталкера.** Тут розміщують карту сталкера.
2. **Комірки ходів.** Тут розміщують жетони ходу. Ви переміщуватимете ці жетони на позначення виконаних дій.
   - А. **Жетони ходу.** На початку кожного раунду жетони ходу мають бути у верхньому положенні. Після двох дій жетон ходу має бути в нижньому положенні.
   - Б. **Жетони критичних поранень.** Отриманий жетон критичного поранення потрібно розмістити тут, зменшивши кількість доступних протягом ходу дій.
3. **Комірка зброї.**
   - А. **Карта зброї.** Тут розміщують карту спорядженої зброї.
   - Б. **Модифікація зброї.** Тут розміщують до двох карт модифікацій із позначками, які відповідають позначкам модифікації на спорядженій зброї.
   - В. **Трек магазину.** Тут розміщують маркери ■ на позначення поточної кількості патронів у спорядженій зброї.
4. **Комірка костюма.**
   - А. **Карта костюма.** Тут розміщують карту спорядженого костюма.
   - Б. **Модифікація костюма.** Тут можна розмістити до однієї карти модифікації костюма.
5. **Комірки для артефактів.**
   - А. **Карта артефакту.** Тут розміщують споряджений артефакт із найвищим значенням ☢ (базова радіація артефакту).
   - Б. **Контейнер для артефакту.** Залежно від костюма тут може розміщуватися жетон контейнера для артефакту.
   - В. **Карти артефактів.** Тут розміщують решту (до двох) артефактів так, щоб їхні значення ☢ закривав планшет.
6. **Рюкзак.** Тут зберігають предмети й інші карти спорядження, які наразі не використовують.
7. **Кишені.** Тут зберігають жетони , магазини й жетони місії.
8. **Загроза.** Тут розміщують жетон загрози, якщо він не на мапі.
9. **Трек ОЗ.** На ньому позначають поточне значення очок здоров'я.

Зменшення ОЗ до 0

Коли ОЗ сталкера зменшуються до 0 або коли мають опуститися ще нижче, а маркер вже на позначці 0, сталкер отримує критичне поранення. Отримавши третє критичне поранення, сталкер помирає.

Детальніше про критичні поранення та смерть сталкера див. на сторінці **29**.

Втрата й відновлення ОЗ

Коли ви втрачаєте певну кількість ОЗ, перемістіть маркер праворуч на таку ж кількість кроків (щонайбільше до позначки 0).

Коли ви відновлюєте певну кількість ОЗ, перемістіть маркер ліворуч на таку ж кількість кроків (щонайбільше до максимуму ОЗ сталкера).

Карта сталкера

Гравці беруть на себе роль сталкерів, що досліджують Зону з різноманітних причин. Кожен сталкер представлений унікальною картою. Хоч усі сталкери й різні, але кожна карта сталкера має схожу структуру.

МІЛЕДІ
1
ОЗ 14
2
СТРІЛЬБА
3
2 (ВІДСТАНЬ 0–3)
3 (ВІДСТАНЬ 4+)
БЕЗ ПРОМАХУ
Коли атакуєте ворога,
не перебуваючи на його ЛВ,
отримуєте +1★ до цього кидка атаки.
СКРАДАННЯ
4
Порухайтеся на відстань до 3 ділянок.
Під час цього руху максимальна відстань
видимості ворогів — 1 на всьому шляху руху,
крім останньої ділянки.
Раз на хід.
5
Міледі мала все: від дорогих машин до поїздок
на полювання за кордон. Її життя було казкою до тієї
фатальної зустрічі з ведмедем, у якій вона ледь не
загинула й упала в кому від ран. Отямившись через
кілька років, вона дізналася, що її чоловіка, офіцера
спецназу, відправили в Зону, і він не повернувся.
І Міледі, відома стрільчиня й мисливиця,
подалася на його пошуки.
Вона роками шукала свого чоловіка, лейтенанта
Степана Андрухова, але досі не знайшла жодного його
сліду. Будьте обачні з нею. Ви ж не хочете, щоб одного
дня вона знайшла вас через свій снайперський приціл.

1. **Ім'я.** Кожен сталкер має унікальне ім'я.
2. **ОЗ.** Максимальна кількість ОЗ цього персонажа. Ви починаєте кожну місію із цим значенням ОЗ. Ніколи в місії ваші ОЗ не можуть перевищити це значення.
3. **Навички стрільби.** Позначає кількість , які ви кидаєте під час кожної атаки зброєю. Інколи навички стрільби персонажа залежать від відстані до цілі.
4. **Здібності.** У кожного сталкера є щонайменше одна здібність. Зазвичай здібності додають нові дії або правила.
5. **Історія.** На зворотному боці кожної карти сталкера є невеликий фрагмент його історії.

Головний сталкер

Кожній групі потрібен ватажок.

Головний сталкер — це «звання», яке можна передавати, але яке одночасно може належати лише одному сталкеру. Деякі ігрові ефекти, зокрема на картах подій, посилаються на головного сталкера. Також головний сталкер має вирішальний голос у спірних ситуаціях і суперечках.

Головний сталкер отримує такий жетон:

Поки у вас є цей жетон, ви можете виконати його спеціальну дію.

Переверніть цей жетон і передайте гравцю ліворуч від вас. Потім виберіть одне:

- відновіть 2 ОЗ;
- отримайте жетон .

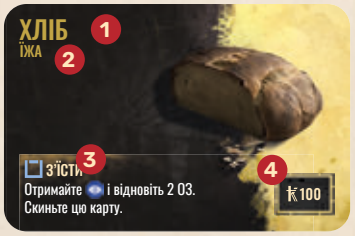
Після того як ви виконали цю дію, гравець ліворуч стає головним сталкером. Він не може виконати дію жетона й передати його, доки жетон не перевернеться наприкінці раунду.

Можна виконати цю дію, навіть якщо нічого з неї не отримувати (просто передати жетон).

Предмети

Предмети — звичайні елементи спорядження, які можна легко роздобути в Зоні, як-от гранати, аптечки, провізія тощо. Предмети зберігаються в рюкзаку. Скористатися предметом можна лише один раз.

Приклад карти предмета

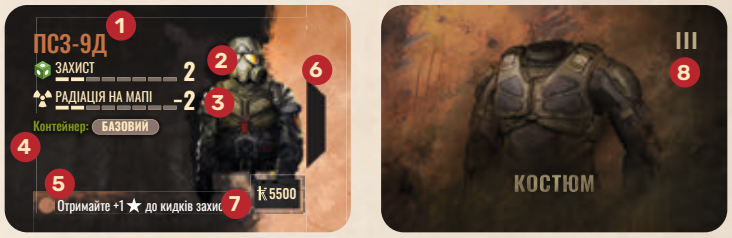


1. **Назва.**
2. **Тип.** Кожен предмет належить щонайменше до одного типу. Інколи ефекти можуть посилатися на цей тип, наприклад «отримайте 1 предмет “**Їжа**”».
3. **Ефект.** Кожен предмет дає одноразову дію, після виконання якої предмет скидають.
4. **Ціна в купонах.** Вартість предмета. Відображає чесну ціну предмета в Зоні.

Костюм

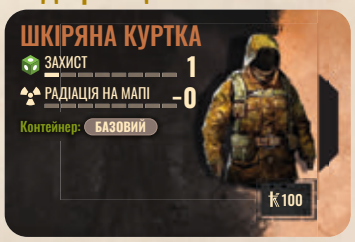
Костюм захищає від атак ворогів та інколи зменшує дозу отримуваної радіації. Одночасно на вас може бути споряджений лише 1 костюм. Додаткові костюми можна зберігати в рюкзаку. Рекомендовано, щоб кожен сталкер мав щонайменше 1 костюм, оскільки Зона — дуже небезпечне місце. Хоча костюми бувають різних форм і видів, але всі вони мають деякі спільні характеристики.

Приклад карти костюма



1. **Назва.**
2. **Значення захисту.** Позначає, скільки ви кидатимете під час захисту від атак. Кожен викинутий символ ★ зменшує кількість отриманих ран ( ) на 1.
3. **Радіація на мапі.** Позначає модифікатор для значення ділянок і дає змогу зменшити отримувану дозу радіації. Деякі ефекти можуть безпосередньо змусити вас збільшити дозу радіації. У тексті таких ефектів буде зазначено, чи впливає ваш костюм на отримувану дозу радіації.
4. **Контейнер для артефакту.** БАЗОВИЙ, ПОКРАЩЕНИЙ або ПРОСУНУТИЙ. Показує, наскільки добре ви захищені від базової радіації спорядженних артефактів і чи отримуєте жетон контейнера для артефакту.
5. **Додаткові правила.** На деяких костюмах можуть бути додаткові правила. Наприклад, костюм «ПСЗ-9Д» захищає вас щонайменше від 1 з атаки ворога.
6. **Комірка модифікації.** Кожен костюм має 1 комірку, у яку можна встановити модифікацію.
7. **Ціна в купонах.** Вартість костюма. Відображає чесну ціну цього костюма в Зоні.
8. **Рівень костюма.** Показує, наскільки легко можна здобути цей костюм у Зоні та наскільки він потужний. У базовій грі є три рівні костюмів — I, II і III, — де костюм рівня I найпоширеніший і найслабший.

Модифікації костюма



ДЕТЕКТОР «ВІДГУК»
ЗНАЙТИ АРТЕФАКТ (ВІДСТАНЬ 0)
Киньте , дістаньте жетон з-під аномалії та покладіть його на будь-який відповідний символ аномалії.
1000

На кожен костюм можна встановити до 1 модифікації. Модифікації універсальні, тобто будь-яку модифікацію можна встановити на будь-який костюм. Серед модифікацій можуть бути детектори, що надають дії видобування артефактів з аномалій, додаткові сумки, захисні пластини з додатковими властивостями тощо.

Артефакти

Справжні скарби Зони. Об'єкти з дивними й надприродними властивостями.

Під час дослідження аномалій у Зоні можна здобути спеціальні предмети — артефакти. Завдяки їм сталкери отримують доступ до потужних здібностей або властивостей, але натомість страждають від додаткової радіації.

Артефакти можна безпечно переносити в рюкзаку, але щоб скористатися їхніми властивостями, потрібно їх спорядити. Одночасно у вас може бути споряджено до 3 артефактів. Решту доведеться скласти в рюкзак.

Хоча артефакти бувають різних форм і видів, усі вони мають деякі спільні характеристики.

Приклад карти артефакту

1. **Назва.**
2. **Тип.** Підібравши жетон з аномалії, отримайте карту артефакту з типом, що відповідає типу аномалії.
3. **Спеціальний ефект.** Кожен артефакт дає нову здібність або властивість. Це можуть бути нові дії або правила, що впливатимуть на ігролад.
4. **Ціна в купонах.** Вартість артефакту. Відображає чесну ціну цього артефакту в Зоні.
5. **Базова доза радіації .** Радіація, що впливатиме на вашого сталкера, якщо ви спорядите артефакт.

Базова доза радіації артефакту

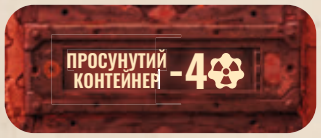
У правому нижньому куті карти артефакту вказано його базову дозу радіації. Під час етапу «Вплив радіації» у фазі ворогів і Зони, якщо ваша поточна доза радіації нижча, ніж базова доза радіації артефакту, збільште вашу дозу до значення базової дози артефакту.

Якщо ви спорядили кілька артефактів, то враховується лише найвище значення . Покладіть карту артефакту із цим значенням у верхню комірку артефакту, а решту артефактів — у нижні комірки так, щоб планшет закривав їхні значення .

Базову дозу радіації артефакту можна знизити, спорядивши костюм з контейнером ПОКРАЩЕНИЙ або ПРОСУНУТИЙ.

Контейнери для артефактів позначаються показаними далі жетонами. Ці жетони розміщують у комірку контейнера під артефактом із найвищим значенням .

Покращений контейнер зменшує базову дозу радіації на 2, а просунутий — на 4.



Рюкзак

Міцний рюкзак інколи важливіший за заряджений пістолет.

Рюкзак — це простір під планшетом. Під час місії в ньому зберігатимуться предмети й спорядження, які наразі не використовуються. Стандартно в рюкзак можна покласти до 6 карт спорядження, але деякі ефекти можуть це змінити.

Спорядженням вважають такі карти:

- костюми;
- артефакти;
- модифікації;
- предмети;
- зброю.

Якщо в будь-який момент місії у вас стає більше карт спорядження, ніж може вмістити рюкзак, ви мусите скинути надлишок. Ви вирішуєте, які карти скидати. Це можуть бути навіть щойно отримані карти. Під час спорядження, наприклад дією «Підготуватися», ігноруйте обмеження рюкзака й перевіряйте кількість речей у ньому вже після виконання дії.

Лише карти предметів можна використовувати, коли вони лежать у рюкзаку. Інші карти спорядження в рюкзаку — неактивні. Щоб скористатися ними, їх треба спорядити базовою дією «Підготуватися».

Отримання нової карти спорядження

Отримавши нову карту спорядження, наприклад жетоном , покладіть її в рюкзак. Також можна відразу спорядити її, замінивши будь-яку відповідну споряджену карту. Якщо це зброя чи костюм, можна встановити всі прийнятні модифікації. Отримана зброя завжди повністю заряджена. Якщо ви кладете карту зброї в рюкзак, покладіть на неї її маркери . Спорядивши таку зброю, перенесіть її маркери на трек магазину.

Кишені

Чи то кишені, чи тактичні підсумки — для болтів та запасних магазинів завжди знайдеться місце.

Під час місії кишені — це простір, у якому розміщуватимуться жетони , запасні магазини й різноманітні жетони місії. Якщо ефект змушує вас скинути жетон або магазин, то вам потрібно скинути його з кишень. Жетони у кишенях можна використовувати для двох базових дій: «Кинути болт» і «Відвернути увагу». Перша дія дає змогу створити безпечний прохід через аномалії, а друга призначена для відволікання ворогів.

Рівень

На звороті деяких карт спорядження може бути позначено їхній рівень. Рівень вказує на те, наскільки це спорядження потужне й наскільки його легко здобути.

Деякі ефекти (зазвичай торговці й нагороди) можуть посилатися на рівень спорядження. Якщо в тексті ефекту не вказано рівень спорядження, то рівень ігнорується для цього ефекту. Наприклад, якщо ефект каже: «Отримайте 1 модифікацію», то вам потрібно перетасувати колоду модифікацій і витягти верхню карту, незалежно від того, буде це модифікація рівня I чи рівня II.

Грань «Влучність»

Одна з граней кубика унікальна й може надавати додаткові ефекти під час атаки зброєю.

Зброя

Щоб упоратися з численними небезпеками Зони, вам знадобиться надійна зброя. Одночасно у вас може бути споряджена лише 1 зброя. Решту можна зберігати в рюкзаку.

Рекомендовано, щоб кожен сталкер мав щонайменше 1 зброю, оскільки перемогти ворогів без неї буде дуже складно. Хоча зброї й багато, але всі її види мають деякі спільні характеристики.

Приклад карти зброї

1. **Назва.**
2. **Ефективна відстань.** Відстань, на якій зброя максимально ефективна. У межах цієї відстані грань кубика врахо-вується як 4★, а не 2★.
3. **Максимальна відстань.** Максимальна відстань, на якій можна використовувати зброю. Зброєю можна атакувати ворогів, що перебувають на відстані від 0 до максимальної відстані зброї.
4. **Патрони.** Тип (для пістолетів , для гвинтівок , для дробовиків або спеціальні патрони) і максимальна місткість магазину для цієї зброї. Для позначення патронів використовують маркери , які розміщують або на треку магазина поруч зі спорядженою картою зброї, або на самій карті, якщо вона в рюкзаку. Патрони скидають під час атаки зброєю. Сталкери завжди починають місію з повністю зарядженою зброєю.
5. **Місця для модифікацій.** На зброї може бути до 2 місць для модифікацій. Якщо позначки на зброї та модифікації збігаються, то ви можете встановити цю модифікацію, покращивши властивості зброї.
6. **Особливості зброї.** Спеціальні ефекти, які діють під час атаки зброєю або інколи застосовуються залежно від кількості викинутих .
7. **Дії атаки.** Позначає, для яких атак можна використовувати зброю. На зброї може бути 1 або 2 дії атаки. Кожна дія атаки має:
   - А. **Вартість дії.** або .
   - Б. **Вартість у патронах.** Обов'язкова кількість , яку потрібно скинути зі зброї для атаки.
   - В. **Тип атаки.** Деякі карти, як-от модифікації, можуть впливати на атаки певного типу.
   - Г. **Кубик .** Кількість кубиків , які ви кидаєте на додачу до кубиків сталкера під час атаки зброєю.
   - Д. **Загроза.** Указує на жетон загрози, який ви мусите покласти на вашу ділянку.
   - Е. **Додаткові ефекти.** Певні атаки можуть мати додаткові ефекти. Наприклад, деякі ефекти дають змогу вибрати частину тіла, додають ★ / або спеціальні вимоги для атаки.
8. **Ціна в купонах.** Вартість зброї. Відображає чесну ціну цієї зброї в Зоні.
9. **Рівень зброї.** Показує, наскільки зброю легко знайти в Зоні й наскільки вона потужна. У базовій грі є три рівні зброї — I, II і III, — де зброя рівня I найпоширеніша й найслабша.

Магазини

У грі є три типи магазинів::

Зліва направо: для пістолета , для гвинтівки і для дробовика .

Вони відображають різні типи патронів для зброї.

Магазини потрібні для базової дії «Перезарядити». Під час перезаряджання зброї скиньте магазин з відповідним типом патронів. Потім додайте патрони відповідно до максимального розміру магазина. Перезаряджати можна як споряджену зброю, так і зброю в рюкзаку.

Модифікації зброї

На зброї може бути до 2 місць для модифікацій. На кожне місце можна встановити лише 1 модифікацію. Однак не кожну модифікацію можна встановити на кожну зброю. Щоб установити модифікацію, позначки на ній і на карті зброї мають збігатися.

Однак це не єдине, про що потрібно пам'ятати під час установлення: інколи модифікації можуть впливати на певний тип атаки, недоступний для вибраної зброї. *Модифікуй зброю з розумом, сталкере!*

Нижче наведено всі типи позначок модифікацій, які зустрічаються в базовій грі. Зверніть увагу, що одне з місць на зброї може вмістити два різних типи модифікацій.

АТАКА СТАЛКЕРІВ

Свинець — це теж своєрідна валюта.

Атаки — це дії, що дають змогу нападати на ворогів. Зазвичай дія атаки є на зброї та інколи трапляється на інших картах, як-от на карті предмета «Осколкова граната». Також є одна базова дія атаки — «Ударити ножем».

Щоб сталкер міг виконати атаку, зазвичай ворог має бути у межах відстані атаки і/або на лінії видимості сталкера.

Якщо не зазначено іншого, ви можете атакувати лише ворогів.

Послідовність атаки

Щоб атакувати ворога, виконайте такі дії:

1. Виберіть дію атаки й відповідну ціль.
   - Під час атаки зброєю ціль має перебувати в межах максимальної відстані цієї зброї та на лінії видимості.
   - Також деякі види зброї мають мінімально потрібну відстань вогню.
   - У тексті атаки не зброєю є інструкції, на якій відстані її можна виконати й чи мусить ворог перебувати на лінії видимості.
2. Не забудьте перемістити жетон ходу вниз, якщо атака має символ, і скинути патрони ■ за потреби.
3. Покладіть жетон загрози.
   - Якщо ефект атаки зобов'язує покласти жетон загрози, але не зазначає, куди саме, то кладіть його на вашу ділянку.
   - Якщо ефект атаки зобов'язує покласти жетон, а на мапі вже лежить ваш жетон, не кладіть жетон.
   - Пам'ятайте, що на вашій ділянці завжди має бути жетон, якщо ви перебуваєте на лінії видимості ворога.
4. Виберіть частину тіла.
   - Якщо атака дає змогу вибрати частину тіла, зробіть це на цьому етапі. Інакше ви цілитеся в тулуб.
   - Частини тіла мають різну ймовірність влучання й зазвичай збалансовані за складністю влучання та ефектом.
5. Киньте кубики.
   - Під час атаки зброєю киньте стільки кубиків, скільки зазначено на карті вашого сталкера, і стільки кубиків, скільки зазначено в дії атаки зброї.
   - У тексті атаки не зброєю вказується, яку кількість кубиків і/або треба кинути.
   - Також не забудьте додати до кидка всі кубики і/або, зазначені на інших компонентах. Зазвичай модифікації зброї впливають на кількість додаткових кубиків.
6. Якщо у вас є жетон або інший ефект, який дає змогу перекинути кубики, можете зробити це зараз.
7. Розіграйте результат кидка.
   - Під час більшості атак можна витратити для застосування додаткових ефектів. Ці ефекти можна застосувати кілька разів, якщо у вас є достатньо .
   - Підрахуйте кількість викинутих ★ і порівняйте її зі значенням «Влучання» для вибраної частини тіла. Розіграйте ефект найвищого досягнутого порогу для цієї частини тіла.
   - Якщо ви виконуєте атаку в межах ефективної відстані, уважайте за 4★.
   - Якщо ефект спричиняє важке або легке поранення, витягніть карту поранень ворогів і розіграйте її відповідну частину.
   - Якщо жодного порогу не досягнуто — ви промахнулися.
   - Якщо у вас лишилися невитрачені , це остання можливість витратити їх, щоб застосувати додаткові ефекти.
8. Якщо ви не змогли вбити ворога, розверніть його фішку обличчям до вашого сталкера.

Приклад. *Полкан вирішує атакувати снорка дією «Одиничний постріл» свого ПТМ. Спершу він мусить один раз перемістити жетон ходу вниз, оскільки це дія, і скинути 1■ з ПТМ. Потім він кидає 3 (зазначені на його карті) і 1 (зазначений на дії атаки ПТМ). Дія «Одиничний постріл» дає змогу вибрати частину тіла, тому Полкан вирішує стріляти снорку в голову. Полкан викинув 3★, 2★, 1★ і 2. Для стрільби в голову снорка є лише один поріг влучання: 6★. Оскільки Полкан викинув достатньо, він завдає -1 і снорк помирає, бо має лише 1. Якби Полкан викинув менше ніж 6★, снорк не отримав би ран. Але в такому разі Полкан міг би витратити 2, щоб скористатися особливістю ПТМ «Пригнічення» й покласти жетон на снорка.*

Одночасна атака на кількох ворогів

Деякі дії атаки дають змогу вибрати ціллю кількох ворогів. Наприклад, це може бути вибух гранати, стрільба чергами з гвинтівки або розсіяні постріли з дробовика.

Черга / автоматичний режим вогню. Ці типи атак дають змогу розподілити викинуті ★ і додаткові ефекти на етапі 7 послідовності атаки між основною ціллю й суміжними з нею ворогами на вашій лінії видимості (але вони не обов'язково мають бути на лінії видимості на тому самому ортогональному напрямку).

Ударна хвиля. Властивості дробовиків і предметів з ударною хвилею дають змогу влучити в усіх ворогів на одній або більше ділянок. З таким ефектом кубики кидають лише раз і всі ★ застосовують до всіх ворогів.

Протигази

На кубику є грані із символом протигаза ( ). Їх можна витрачати, щоб додавати до атаки спеціальні ефекти. Зазвичай такі ефекти можна знайти на карті зброї. Ці ефекти можна застосовувати необмежену кількість разів. Якщо на зброї є кілька різних ефектів, можна застосувати їх усі, якщо у вас достатньо для оплати їхньої вартості. Щоразу, коли ви застосовуєте такий ефект, вилучайте потрібну кількість символів із викинутого результату. Ці ефекти можна застосовувати до або після перевірки влучання.

Перекидування кубиків

Кількість перекидувань необмежена. Головне, щоб кожне перекидування було спричинене різним ефектом.

Запас ворогів

На початку кожної місії або в разі появи нового ворога під час місії гра вкаже, яку кількість фішок ворогів треба підготувати. Деякі фішки потрібно буде розмістити на мапі, а деякі — поруч із нею.

Усі підготовлені фішки ворогів формують запас. Розмір запасу — це максимальна кількість фішок ворогів, що можуть одночасно перебувати на мапі.

Обмеження щодо і

Фігурки можуть мати не більше 1 жетона і 1 жетона . Якщо фігурка має отримати жетон або унаслідок ефекту, але вже має такий жетон, то фігурка не отримує другий жетон.

ПОРАНЕННЯ ВОРОГІВ

Інколи все, що ви можете, — це стріляти й сподіватися на краще.

Коли ворог зазнає легких або важких поранень (зазвичай унаслідок атаки чи ефекту аномалії), витягніть верхню карту з колоди поранень ворогів і розіграйте ефект, що відповідає типу отриманого поранення. Після розіграшу карти скиньте її.

Далі наведено шість можливих результатів розіграшу карти поранень.

1. **Цей ворог отримує .** Покладіть жетон біля фішки ворога на позначення цього стану.
2. **Цей ворог отримує і .** Покладіть жетони і біля фішки ворога на позначення цих станів. Якщо ворог із отримує це поранення, він кладе жетон і додатковий жетон . Це єдиний випадок, коли фігурка може мати два жетони одночасно. Але другий жетон у таких випадках негайно скидається.
3. **Якщо в цього ворога вже є , відштовхніть його. Інакше ворог отримує .** У такому разі потрібно або покласти жетон біля фішки ворога на позначення цього стану, або, якщо у ворога вже є жетон на момент розіграшу ефекту поранення, порухати фішку ворога на 1 ділянку від вас (цей рух неможливо перервати). Якщо ворога неможливо порухати так, щоб він був далі від вас, не рухайте його.
4. . Ворог утрачає 1 . Оскільки більшість ворогів має 1 , цей ефект зазвичай призводить до смерті ворога. Якщо у ворога більше ніж 1 , покладіть жетон біля фішки ворога або на карту цього ворога (якщо карта позначає лише одну фішку).
5. **Якщо у ворога є , він отримує . Інакше він отримує .** У такому разі вам потрібно або покласти жетон біля фішки ворога на позначення цього стану, або, якщо у ворога вже є на момент розіграшу ефекту поранення, цей ворог втрачає 1 .
6. **, тоді перетасуйте цю колоду.** Ворог утрачає 1 . Оскільки більшість ворогів має 1 , цей ефект зазвичай призводить до смерті ворога. Тоді затасуйте всі карти поранень у колоду разом із цією.

Смерть ворога

Коли ворога зменшується щонайменше до 0, ворог помирає. У такому разі приберіть фішку ворога з мапи й поверніть її у запас. Фішка може знову з'явитися на мапі пізніше через ефект жетонів .

Здобич

Люди в Зоні носять різне спорядження, тому після того, як вб'єте одного з них, зможете забрати деякі речі з його трупа.

З трупів мутантів, однак, забрати спорядження не можна. Ви ж не думаєте, що снорк носить у кишені АКМ?

Коли ворог-людина помирає, покладіть 1 жетон на його ділянку.

Коли ворог-мутант помирає, не кладіть жетон на його ділянку.

ЖЕТОНИ СТАНУ

Під час місії сталкери й вороги можуть отримувати певні стани, які позначаються відповідними жетонами.

Критичне поранення

Сильна кровотеча, зламане ребро, струс мозку — зрештою, всі ці стани мають однакові наслідки, бо підводять вас до порогу смерті.

Критичне поранення — це негативний стан, який сталкер отримує, коли його ОЗ зменшуються до 0. Отримавши жетон критичного поранення, розмістіть його над одним із жетонів ходу. Через це протягом того ходу сталкер зможе виконати лише 1 дію .

Якщо у вас 0 ОЗ і ви мусите втратити ОЗ, ви отримуєте другий жетон критичного поранення. Покладіть його над другим жетоном ходу.

Одне джерело ран може спричинити отримання лише одного жетона критичного поранення.

Збільшивши ОЗ вище за 0, скиньте всі жетони критичних поранень із планшета, але не переміщуйте жетони ходу вгору (утрачені через критичне поранення дії не можна відновити протягом цього раунду).

Приклад. *Ви отримали перший жетон критичного поранення й розміщуєте його над лівим жетоном ходу. Для цього вам потрібно перемістити жетон ходу вниз. Тепер на цьому ході ви можете виконати лише 1 дію .*

Смерть сталкера

Якщо у вас є два жетони критичного поранення й ви втрачаєте ОЗ, ваш сталкер помирає. Після смерті сталкера поточна місія вважається проваленою. Кожна карта цілей містить інструкції, яких треба дотримуватися в цій ситуації.

Зосередженість

Якщо зосередитись на завданні, його буде простіше виконати.

Зосередженість — це позитивний стан, який можна отримати внаслідок різних дій, зокрема базової дії «Підготуватися». У кожного сталкера може бути щонайбільше 1 жетон .

Якщо в сталкера є жетон , він може скинути його, щоб перекинути будь-яку кількість кубиків під час атаки, захисту або активації аномалії.

Деякі дії перевіряють наявність жетона у сталкера або змушують витратити його, щоб виконати цю дію. Наприклад, поки в сталкера є жетон , він може виконувати базову дію «Перезарядити» як , а не .

Заціпеніння

Чи вас збили з ніг, чи ви послизнулися на осінньому листі, чи вас оглушило вибухом гранати, потрібно завжди тримати себе в руках.

Заціпеніння — це негативний стан, який перешкоджає діям фігурки. Коли сталкер отримує жетон заціпеніння, покладіть його над жетонами ходу. Коли ворог отримує цей жетон, покладіть його біля фішки як нагадування. У будь-якої фігурки може бути щонайбільше 1 жетон .

Сталкери

Сталкери з жетоном можуть виконувати лише одну дію: « Скинути жетон ».

Сталкери з жетоном не можуть виконувати інші дії або , доки не позбудуться жетона . Зробити це вони мусять першою дією.

Сталкер може скинути лише власний жетон . Інші сталкери мають прикривати свого товариша, доки він не скине жетон.

Отримання жетона може бути особливо небезпечним, якщо в сталкера є критичні поранення, а навкруги повно ворогів. Співпрацюй з товаришами по команді, сталкере!

Вороги

Якщо ворог із жетоном має реагувати наприкінці ходу сталкера, то він натомість скидає жетон .

Вороги з жетонами не активуються під час розіграшу карти активації ворога.

Якщо ворог отримав жетон під час розіграшу певного етапу з карти активації ворогів, то він не активується на подальших етапах розіграшу цієї карти.

Вороги скидають свої жетони на етапі скидання жетонів у фазі ворогів і Зони.

Уразливість

Знищили перешкоду, за якою ховався ворог? Зачепили ворога вогнем? Не зволікайте й атакуйте, поки він уразливий.

Уразливість — це негативний стан, який робить фігурку більш сприйнятливою до атак. Коли фігурка набуває цього стану, покладіть відповідний жетон біля фішки / мініатюри. У кожної фігурки може бути щонайбільше 1 жетон .

Сталкери

Коли сталкер із жетоном стає ціллю атаки, збільште кількість на 3. Тоді скиньте цей жетон. Це значить, що сталкер втратить на 3 ОЗ більше внаслідок атаки ворога, якщо не зможе запобігти цьому за допомогою модифікаторів захисту.

Після того як сталкер із жетоном поруха́вся, скиньте цей жетон. Неважливо, яка дія спричинила рух.

Сталкерам легше позбутися цього стану, але якщо цього не вдалося зробити, то їм варто дуже добре підготуватися до отримання великої кількості ран.

Вороги

Якщо ворог із жетоном має зазнати легкого поранення, він натомість зазнає важкого поранення. Тоді скиньте цей жетон.

Якщо ворог із жетоном має зазнати важкого поранення, він натомість отримує -2. Тоді скиньте цей жетон. Оскільки більшість ворогів має 1, цей ефект зазвичай призводить до смерті ворога.

Після того як ворог із жетоном поруха́вся, скиньте цей жетон. Неважливо, яка дія спричинила рух.

Залежність від

Деякі ефекти на картах активації ворогів можуть залежати від кількості сталкерів. Символ указує на числове значення, що дорівнює кількості сталкерів у вашій групі.

Усі вороги

Цей символ, який трапляється на картах активації ворогів, указує на всіх ворогів на мапі, разом з ворогами без кольорових жетонів команд.

Ціль

У грі «S.T.A.L.K.E.R. Настільна гра» не всі опоненти є вашими ворогами, а інколи й між бандитами й монстрами може спалахнути ворожнеча.

Сталкери можуть безпосередньо атакувати й вибирати ціллю лише ворогів.

Вороги можуть вибирати ціллю сталкерів і ворогів з інших команд.

На картах компаньйонів указано, чи можуть вони бути ціллю ворогів.

Фаза ворогів і Зони

У цій фазі ви проходите етапи, що позначають плин часу. Ви відчуваєте вплив радіації, яку накопичили під час подорожі, тимчасові ефекти зникають, можуть з'явитися нові вороги, але найголовніше — наявні вороги активуються й починають полювати на вас.

У цій фазі виконуйте всі етапи в такому порядку:

1. Активація ворогів.
2. Вплив радіації та зменшення її дози.
3. Скидання жетонів (, ,).
4. Зменшення рівня загрози.
5. Ефекти кінця раунду.

АКТИВАЦІЯ ВОРОГІВ

Залежно від того, скільки уваги ви привертаєте, вороги більше або менше реагуватимуть на ваші дії. Якщо ви діятимете непомітно, то вороги блукатимуть мапою чи патрулюватимуть. Але якщо ви привернете їхню увагу, будьте певні — вони спробують вистежити вас.

На цьому етапі вороги активуються відповідно до вказівок на карті активації ворогів.

Якщо на мапі є щонайменше 1 жетон , витягніть карту активації ворогів і розіграйте її.

Інакше витягніть і розіграйте карту активації ворогів .

РІЙ
1 Вороги рухаються на відстань до до найближчого .
2 Вороги рухаються на відстань до 2 ділянок до найближчого .
3 Вороги атакують ціль на своїй ЛВ.
Вороги мають +2 під час цієї атаки.
4 Вороги виконують спеціальну дію.
ЛИШЕ НА ЕТАПІ АКТИВАЦІЇ ВОРОГІВ У ФАЗІ ВОРОГІВ І ЗОНИ:
Уразливість:
Вороги на ЛВ будь-якого сталкера отримують .
ЗАНЕПОКОЄННЯ
ЯКЩО НА МАПІ НЕМАЄ ЖЕТОНІВ ЗАГРОЗИ
1 Вороги рухаються на відстань до до найближчої кімнати.
Вороги, які вже були в кімнаті, рухаються в напрямку до наступної найближчої кімнати.
ЯКЩО НА МАПІ Є
1 +1 ворог, найближчі до будь-якого жетона загрози, рухаються на відстань до до найближчого жетона загрози.
2 Вороги , на ЛВ яких є ціль, рухаються на відстань до до найближчої ділянки з і без ЛВ до будь-яких цілей.
Цей рух не можна перервати.

Ефекти карт змушують ворогів зосередитися на пошуках сталкерів і перевірці джерел . Такі ефекти мають додаткову частину, яка розігрується лише на цьому етапі.

Ефекти карт змушують ворогів зосередитися на утриманні певних частин мапи, інколи навіть ігноруючи жетони загрози . Ці ефекти мають дві різні частини, які розігруються залежно від того, чи є на мапі щонайменше 1 жетон загрози , чи такого жетона немає.

Під час розіграшу карти активації ворогів виконуйте всі пункти зверху вниз. Одночасно можна розігрувати лише один пункт для кожного ворога. Щоб перейти до наступного пункту, спочатку повністю розіграйте поточний. Якщо потрібно активувати кількох ворогів, почніть із найближчого до точки інтересу ворога (зазвичай такими точками будуть жетони загрози). У разі нічиєї рекомендуємо активувати ворогів у такому порядку:

→ → →

Далі наведено інструкції, які можуть бути на картах активації ворогів. Детальні правила щодо руху ворогів можна переглянути на сторінці **32**, а правила атаки ворогів — на сторінці **33**.

Вороги +1/ рухаються на відстань до X до Y. Зазначені вороги рухаються на відстань до X ділянок до точки інтересу (зазвичай найближчого до них жетона загрози), доки не досягнуть цілі чи рух не буде перервано.

Вороги / крокують уперед на відстань до X. Зазначені вороги рухаються на X ділянок уперед (виконавши за потреби поворот перед рухом), доки не пройдуть X ділянок або рух не буде перервано.

Вороги атакують ціль на лінії видимості. Вороги, що бачать ціль на момент активації, атакують її, за змоги віддаючи перевагу сталкерам. Інколи колір ворогів впливає на кількість ран ( ), яку вони завдають під час цієї атаки.

Вороги озираються. Розвертайте фішку ворога за годинниковою стрілкою, доки вона не зробить повний оберт (360°) або не побачить ціль на лінії видимості.

Вороги / виконують спеціальну дію. Усі вороги зазначеного кольору виконують спеціальну дію (за змоги). Зазвичай спеціальні дії дають ворогам змогу відступити до безпечного місця, але інколи ці дії можуть бути більш агресивними.

Якщо на лінії видимості ворога є будь-який жетон загрози, перемістіть цей жетон на 2 ділянки в бік його власника. Цей ефект дає змогу ворогам вистежувати сталкерів і визначати їхнє розташування. Завдяки цьому ефекту, коли ворог бачить жетон загрози без власника, він робить висновок, де може ховатися сталкер — власник цього жетона.

ВОРОГИ

Приклад карти ворога

ХИМЕРА
МУТАНТ
4 4
3
5 5
6 5
ШОСТЕ ЧУТТЯ
Химера ігнорує ефекти аномалій.
ВЛУЧАННЯ ТУЛУБ
8★ Легке поранення
14★ -1, важке поранення
НАПАД (НАСТУП)
+4 , якщо химера пройшла 1 ділянку або менше під час атаки.
РАНИ 10 ВІДСТАНЬ 1
СПЕЦІАЛЬНА ДІЯ
Відступ: рухається на відстань до до найближчої ділянки без ЛВ до будь-якої цілі. Цей рух не можна перервати. Розвертається в бік останньої пройденої ділянки.

1. **Ім'я або назва**.
2. **Категорія.** Є три категорії ворогів.
   - A. **Орда .** Численні вороги, з якими легко впоратися, але які не перестають з'являтися.

Б. Еліта. Сильні й нечисленні вороги, з якими важко впоратися. Кількість появлених таких ворогів зазвичай обмежена.

В. Бос. Дуже небезпечні вороги, які трапляються вкрай рідко. Інколи розумніше буде оминути такого ворога. Але якщо обставини змушують вступити з ними в бій, то варто добре підготуватися.

3. **Тип.** Кожен ворог належить щонайменше до 1 типу, який його описує. Деякі ігрові ефекти можуть посилатися на ці типи (ключові слова) і додавати правила, відмінні від стандартних правил для ворогів.
4. **Рух.** Базова відстань руху. Якщо ворог має порухатися на відстань до II, то він має порухатися щонайбільше на вказану кількість ділянок.
5. **Очки здоров'я.** Більшість ворогів має 1, тому для подолання таких ворогів вистачить одного влучного пострілу. Вороги категорії мають більше , тому для їх подолання потрібен більш продуманий підхід. Коли ОЗ ворога зменшується до 0, він помирає.
6. **Поле зору.** Відстань видимості ворогів різна з різних сторін. На цій схемі позначається, на яку кількість ділянок у кожному напрямку бачить ворог. Якщо ви перебуваєте в межах поля зору ворога, це значить, що ви на його лінії видимості. Клітинка з трикутником позначає перед.
7. **Здібність або властивість.** Деякі вороги мають пасивні або тригерні ефекти.
8. **Частини тіла.** Кожен ворог має щонайменше одну частину тіла, яку можна вибрати ціллю. Ліворуч вказана потрібна для влучання в частину тіла кількість ★ під час кидка атаки. Праворуч зазначені ефекти влучання. Інколи, як-от у прикладі з химерою, праворуч може бути зазначено не один ефект. У такому разі розіграйте ефекти по черзі, зліва направо.
9. **Атака.** У кожного ворога є одна дія атаки.
10. **Спеціальна дія.** У деяких ворогів є спеціальна дія, яка виконуватиметься під час розіграшу певних карт активації ворогів .

Типи ворогів

Залежно від типу вороги мають додаткові правила.

Люди	Псіоніки	Мутанти
• Вікна вважають відкритою межею.	• Вікна вважають непрохідними межами.	• Вікна вважають стіною, якщо не мають типу «Псіонік».
• Після смерті залишають 1 жетон на своїй ділянці.	• Не залишають жетона після смерті.	• Не залишають жетона після смерті.
• Зазвичай мають велику відстань видимості спереду, низьку з боків і не бачать позаду.	• Мають велику відстань видимості в усіх напрямках.	• Відстань видимості не завжди велика, але завжди мають позаду відстань видимості щонайменше 1.
• Зазвичай спеціальні дії дають змогу відступити до безпечного місця.		

Жетони й команди ворогів

Під час появи в місії більшість ворогів позначаються жетоном одного з чотирьох кольорів, що впливає на їхню поведінку (під час розіграшу карт активації ворогів).

Вороги : боси та інші смертельно небезпечні вороги.

Вороги : елітні охоронці, силовики й мутанти, що полюють невеликими групами.

Вороги : зграї мутантів або групи людей, наприклад бандитів.

Вороги : орди погано скоординованих ворогів, які покладаються лише на численність.

Жетони ворогів двобічні. На одному боці є цифра «1», на іншому — «2». Якщо вороги мають жетони з однаковою цифрою, то вважається, що вони належать до однієї команди й не можуть цілити один в одного. Якщо у ворога немає жетона, то вважається, що він у команді, ворожій командам 1 і 2.

Приклад. *Бандити мають жетони з однаковим номером команди («2»), тому вони не будуть цілити один в одного. Але вони можуть атакувати снорка, оскільки він належить до іншої команди («1»).*

Розвертання під час руху

Якщо ворог рухається на сусідню ділянку, він має дивитися в її напрямку. Інколи для цього ворогам потрібно розвернутися перед рухом. Розвертання не зменшує кількість ділянок, яку може пройти ворог, але може перервати дію руху.

Найкоротший шлях

Найкоротший шлях — це той, який складається з найменшої кількості ділянок для проходження. Якщо кілька шляхів мають однакову кількість ділянок, дотримуйтеся інструкцій на сторінці **14**.

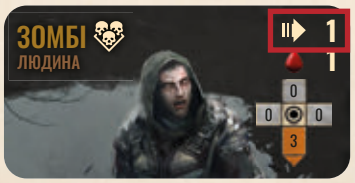
ПРАВИЛА РУХУ ВОРОГІВ

Вороги мають два типи дії руху:

Рух. У цьому разі вороги рухатимуться до цілі найкоротшим шляхом. Вороги йдуть вибраним шляхом, розвертаючись обличчям до ділянки, на яку мають перейти, перш ніж виконати рух. Вони повторюють ці дії стільки разів, скільки зазначено в їхній дії руху, і зупиняються, коли досягнуть вибраної ділянки чи пройдуть на максимальну відстань. Якщо ворог не досяг потрібної ділянки, а його фішка не дивиться в напрямку ділянки, якою він продовжував би рух, розверніть фішку ворога в напрямку цієї ділянки.

Крокувати вперед. У цьому разі вороги патрулюватимуть і не звертатимуть особливої уваги на оточення. Якщо ворог має крокувати вперед, він рухається точно вперед і розвертається на 90°, лише якщо не може рухатися далі. В останньому випадку ворог розвертається найменшу кількість разів (за годинниковою стрілкою у разі нічиєї), доки не зможе продовжити крокувати вперед.

Ключові слова «Рухатися» / «Рух» і «Крокувати вперед» супроводжуються цифровим значенням. Це максимальна відстань, на яку може порухатися фігурка. Це значення інколи може бути у вигляді символу ▮▮▶, указуючи на значення руху на карті ворога.



Приклад. *Дія «Рух на відстань до ▮▮▶» дає зомбі змогу порухатися лише на 1 ділянку, а ось дія «Рух на відстань до 2» дає йому змогу порухатися на відстань до 2 ділянок. Навіть зомбі може відчути раптовий приплив енергії!*

Переривання дії руху

Під час руху вороги звертають увагу на оточення. Якщо вони помічають ціль, то перестають відволікатися на інші менш значні фактори.

У будь-який момент руху, якщо ворог може прокласти лінію видимості до цілі або ціль уже перебуває на лінії видимості, він припиняє дію руху. Наприклад, якщо ворог може пройти ще кілька ділянок, але ціль потрапляє на його лінію видимості, то він навіть не буде розвертатися для подальшого руху. Деякі дії руху можуть мати приписку, що їх не можна перервати. Переривання дії руху не означає, що ворог буде негайно атакувати чи виконувати інші дії.

Якщо переривання трапилося під час розіграшу карти активації ворогів, продовжуйте розігрувати карту як зазвичай.

Високий рівень загрози

Коли сталкер потрапляє на лінію видимості ворога, він має покласти свій жетон загрози боком на свою ділянку.

Приклад. *Снорк рухається до жетона зеленого сталкера. Під час руху зелений сталкер потрапляє на лінію видимості снорка. У такому разі рух снорка переривається, а зелений сталкер має покласти жетон загрози боком на свою ділянку.*

Рух ворога й повністю зайняті ділянки

Вороги не можуть завершувати рух на повністю зайнятих ділянках. У таких випадках вони мають завершити рух на суміжній ділянці на своєму шляху. Якщо й ця ділянка повністю зайнята, ворогу натомість потрібно вибрати інший найкоротший шлях для руху.

Вороги можуть рухатися через повністю зайняті ділянки, якщо на них немає потенційних цілей. Такий рух не можна перервати на цій ділянці.

Приклад. *Крайній лівий снорк планує рухатися до найближчого жетона . Жетон загрози блакитного сталкера найближчий, оскільки на шляху до нього немає кутів. Щоб дістатися ділянки з жетоном, снорк рухається через ділянку, на якій він зможе прокласти лінію видимості до зеленого сталкера. Але оскільки ця ділянка повністю зайнята двома іншими снорками, рух не переривається й снорк може дістатися ділянки з жетоном блакитного сталкера.*

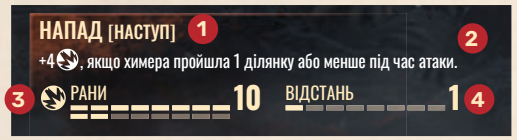
АТАКА ВОРОГА

Ви далеко не найнебезпечніша істота в Зоні. Ваше життя може обірватися в одну мить.

Ворог виконує атаку, коли це вказано на карті активації ворогів або якщо на його лінії видимості є сталкер, який завершив хід.

Атаки ворогів завжди влучають по сталкерах. Лише костюм, укриття й кидок захисту можуть зменшити кількість ОЗ, яке втратить сталкер.

На кожній карті ворога є одна дія атаки.



Атаки ворогів мають такі властивості:

1. **Тип.** Є два типи ворожих атак: дальня атака, що дає змогу атакувати з відстані, і наступ, що дає змогу ворогам додатково порухатися перед завданням ран.
2. **Додаткові ефекти.** Не всі атаки мають додаткові ефекти. Серед таких ефектів може бути застосування додаткових станів або збільшення кількості ран () у разі виконання певних умов.
3. **Кількість ран ().** Сила атаки.
4. **Відстань.** Відстань у ділянках, з якої можна виконати цю атаку.

Наступ

Вороги, що мають тип атаки «Наступ», намагатимуться максимально наблизитися до вас перед атакою.

Якщо ворог із типом атаки «Наступ» не перебуває на відстані 1 від цілі, він рухається на відстань до до цілі. Цю дію руху не можна перервати. До неї також застосовуються інші правила руху.

Зазвичай завдяки цьому додатковому руху вороги можуть дістатися до цілі, що перебуває на їхній лінії видимості.

Послідовність атаки ворога

Під час атаки ворога виконайте такі дії:

Виберіть ціль на лінії видимості.

1. Якщо на лінії видимості є щонайменше один сталкер, виберіть найближчого. Якщо таких сталкерів на одній ділянці кілька, то вирішують гравці.
   - Якщо на лінії видимості немає сталкерів, але є інші потенційні цілі, виберіть найближчу з них. Якщо таких цілей на одній ділянці кілька, то вирішують гравці.
   - Якщо на лінії видимості немає цілей, атака завершується.
   - Якщо ворог може виконати наступ, він робить це зараз.
2. Розверніть фішку ворога так, щоб вона стояла обличчям до цілі.
3. Ворог завдає стільки ран (), скільки вказано в дії атаки. Також перевірте всі додаткові модифікатори атаки, як-от укриття (), що є найпоширенішим модифікатором і зменшує кількість ран () від атаки на значення за умови, що атака виконується не з тієї ж ділянки з укриттям або кімнати (у разі бою в будівлі).
4. Залежно від цілі виконайте такі дії:

Сталкери

5А. Атакований сталкер кидає кількість , що дорівнює значенню захисту на його костюмі. Також перевірте наявність модифікаторів захисту.

6А. Якщо в сталкера є жетон зосередженості () або інший ефект, який дає змогу перекинути кубики, він може застосувати його зараз.

7А. Підрахуйте кількість ★ і відніміть її від кількості отриманих ран ().

8А. Утратьте ОЗ відповідно до кількості ран (), що лишилася.

Вороги

5Б. Порівняйте значення нападника зі значенням влучання в тулуб атакованого ворога. Рахуйте значення як кількість ★. Розіграйте ефект найбільшого досягнутого порогу ★. Якщо не досягнуто жодного порогу, атака вважається промахом. Якщо ефект влучання — легке чи важке поранення, витягніть карту поранення й розіграйте її відповідну частину.

6Б. Якщо внаслідок атаки ворога ціль не вбито, розверніть її фішку обличчям до нападника.

Приклад. *Оскільки бандити й снорки належать до різних команд, вони можуть цілити одне в одного. Під час активації ворога бандит атакує снорка. Значення бандита дорівнює 7, і, якщо не буде застосовано додаткових модифікаторів, снорк зазнає через атаку важкого поранення. Ефект витягнутого важкого поранення — -1, тому снорк помирає, оскільки має лише 1 .*

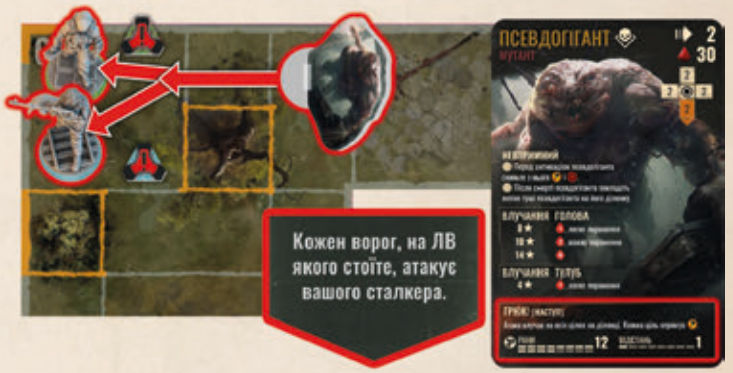
Приклад. *Снорк атакує сірого сталкера. Значення снорка дорівнює 8. Настає час сталкера захищатися. Хоча сірий сталкер і перебуває на ділянці з укриттям ( ), він не отримує цей бонус, оскільки атака проводиться із цієї ж кімнати. Шкіряна куртка дає сірому сталкеру 1 для кидка захисту. Сталкер перевіряє інші можливі бонуси. Його артефакт «Кам'яна квітка» дає змогу кинути 2 додаткові , але отримати за це жетон . Сталкер вирішує скористатися властивістю артефакту, тому отримує жетон і кидає 3 для захисту. Він викидає грані 1★ і 3★, а також грань без ★. Сталкер вирішує витратити жетон , щоб перекинути кубики з 1★ і гранню без ★. У результаті перекидування сталкер отримує 1★ і 2★. У підсумку він має 6★ для захисту. Він віднімає це значення від 8 і має втратити 2 ОЗ. Сірий сталкер зменшує ОЗ з 16 до 14.*

РЕАКЦІЯ ВОРОГА

Якщо ви на лінії видимості ворога, марно сподіватися, що він не буде нічого робити.

Після кожного ходу сталкера вороги, у яких цей сталкер перебуває на лінії видимості, можуть зреагувати й атакувати сталкера. Лише сталкер, чий хід щойно завершився, може стати ціллю реакції ворога, якщо інше не зазначене на карті ворога.

Приклад 1. *Блакитний сталкер завершує свій хід на лінії видимості бандита. Хоча на лінії видимості бандита перебуває і зелений сталкер (до того ж він найближчий до бандита), бандит атакує лише блакитного сталкера.*



Приклад 2. *Блакитний сталкер завершує свій хід на лінії видимості псевдогіганта. Як частину дії атаки псевдогігант виконує наступ у напрямку ділянки блакитного сталкера. В описі атаки псевдогіганта вказано, що він атакує всі цілі на одній ділянці, тому він атакує і блакитного, і зеленого сталкерів.*

ОРІЄНТУВАННЯ ВОРОГА

Дуже важливо коректно орієнтувати фішки ворогів, оскільки це впливає на їхнє поле зору. На передньому боці фішки ворога є ілюстрація, а на задньому — чорне тло.

Також можна використовувати помаранчеві трикутні наліпки з комплекту гри (вони відповідають трикутникам на схемі поля зору), щоб позначати перед на підставці фішки.

Приклад. *Передній і задній боки фішки ворога «Бандит із гвинтівкою».*

ВПЛИВ РАДІАЦІЇ ТА ЗМЕНШЕННЯ ДОЗИ

Радіація — дуже терплячий вбивця. Що більша її доза, то гірше буде.

Під час місії сталкери можуть накопичувати радіацію, якщо будуть переходити на радіоактивні ділянки чи довго на них перебувати.

На цьому етапі кожен сталкер, у якого значення радіації на лічильнику Гейгера в жовтій, помаранчевій, червоній або чорній зонах, зазнає впливу радіації.

Тоді сталкер зменшує значення радіації до наступного найменшого значення .

Після цього сталкер, значення радіації якого нижче за базову радіацію його артефакту , збільшує це значення до базової радіації артефакту.

Вплив радіації

Якщо гра вказує, що сталкер зазнає впливу радіації, він перевіряє поточне значення радіації на своєму лічильнику Гейгера. Потім кидає зазначену кількість і втрачає ОЗ відповідно до кількості викинутих ★.

0–3: зелена зона — не кидайте кубики.

4–7: жовта зона — 1.

8–11: помаранчева зона — 2.

12–15: червона зона — 3.

16: чорна зона — 4.

Приклад. *У фазі ворогів і Зони доза радіації сірого сталкера дорівнює 6. Це жовта зона, тому сталкер мусить кинути 1. На кубику випало 2★, тому сталкер утрачає 2 ОЗ. Тоді зменшує значення радіації до 3, оскільки це наступне найменше значення із символом . Потім сталкер перевіряє споряджений артефакт. Це «Нейрон», базове значення радіації якого дорівнює 6. Костюм сталкера має* ПОКРАЩЕНИЙ *контейнер, який зменшує базове значення артефакту на 2. Підсумкове значення артефакту дорівнює 4, тому сталкер збільшує значення радіації на лічильнику до 4.*

СКИДАННЯ ЖЕТОНІВ

Цей етап відображає плин часу: дим розвіюється в повітрі, аномалії, потривожені болтами, повторно активуються, а вороги знову стають на ноги. Скиньте всі жетони і з мапи. Усі вороги скидають жетони .

ЗМЕНШЕННЯ РІВНЯ ЗАГРОЗИ

Навіть найпильніший ворог не може полювати на вас без упину.

Зменште рівень загрози кожного сталкера, який не перебуває на лінії видимості ворога. Якщо потрібно зменшити рівень , переверніть жетон загрози на бік . Якщо рівень загрози — і ви зменшуєте його, поверніть жетон загрози на планшет.

ЕФЕКТИ КІНЦЯ РАУНДУ

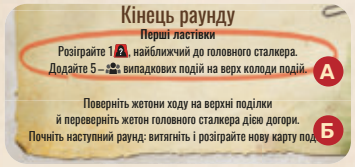
На цьому етапі розіграйте всі ефекти кінця раунду. Більшість таких ефектів указана на картах подій, але вони можуть траплятись і в інших місцях.

Якщо потрібно розіграти кілька ефектів кінця раунду, робіть це в будь-якому порядку, але завжди розігруйте ефекти кінця раунду з карти події останніми.

Ефекти кінця раунду на картах подій поділяються на два типи:

А. Обведені ефекти. Різняться для кожної карти. Зазвичай вони призводять до появи нових ворогів або додають випадкові події до колоди подій.

Б. Необведені ефекти. Є на більшості карт подій і зазвичай однакові. Містять дії, які потрібно виконати між раундами. Після цих дій починається новий раунд.


Кінець раунду
Перші ластівки
Розіграйте 1, найближчий до головного сталкера.
Додайте 5 – випадкових подій на верх колоди подій.
А
Поверніть жетони ходу на верхні поділки
й переверніть жетон головного сталкера дією догори.
Почніть наступний раунд: витягніть і розіграйте нову карту под
Б

Аномалії

Аномалії — це ділянки, які трапляються виключно в Зоні та які не підкоряються законам фізики. Принаймні ті, про які відомо. Однак не всі ділянки аномалії смертельно небезпечні, і досвідчені сталкери можуть через них пройти.

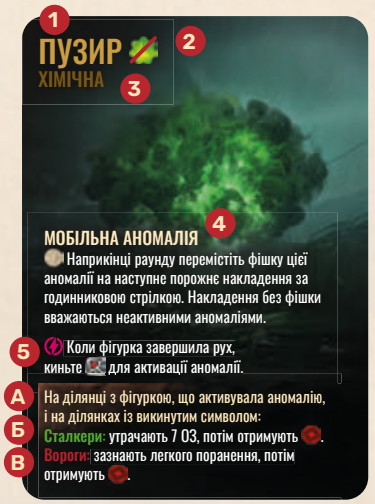
Хоч аномалії і небезпечні, але це єдине місце, де сталкери можуть знайти легендарні артефакти — унікальні предмети з потужними властивостями.

Аномалії представлені такими ігровими компонентами:

- **Карта аномалії.** Містить детальні правила аномалії, опис ефектів аномалії та правила для фігурок, що входять в зону дії аномалії.
- **Накладення й фішка аномалії.** Накладення — це пластикова фігура із символами аномалії, яка визначає зону дії аномалії. У центрі кожного накладення розташовують фішку аномалії.

Аномалії є основним джерелом артефактів — потужних і цінних об'єктів, які шукають усі сталкери.

Приклад карти аномалії


1
ПУЗИР
ХІМІЧНА
2
3
4
МОБІЛЬНА АНОМАЛІЯ
Наприкінці раунду перемістіть фішку цієї аномалії на наступне порожнє накладення за годинниковою стрілкою. Накладення без фішки вважаються неактивними аномаліями.
5
Коли фігурка завершила рух, киньте для активації аномалії.
А
На ділянці з фігуркою, що активувала аномалію, і на ділянках із викинутим символом:
Б
Сталкери: утрачають 7 ОЗ, потім отримують .
В
Вороги: зазнають легкого поранення, потім отримують .

1. **Назва.**
2. **Артефакт.** Позначає, чи може аномалія створити артефакт ( ), чи ні ( ).
3. **Тип.** Підбираючи артефакт з аномалії певного типу, отримайте артефакт відповідного типу. Також деякі ефекти можуть посилатися на тип аномалії.
4. **Спеціальні правила.** Деякі аномалії можуть мати спеціальні правила (як-от аномалія «Пузир», яка рухається та змінює форму щораунду).
5. **Ефект активації.** Можливий ефект активації, коли фігурка входить на ділянку з аномалією. Якщо аномалія активується, розіграйте її ефект.
   - **А. Ціль.** Ефекти більшості аномалій можуть застосовуватися до кількох фігурок одночасно.
   - **Б. Сталкери.** Ефект застосовується до сталкерів, що перебувають у зоні дії аномалії.
   - **В. Вороги.** Ефект застосовується до ворогів, що перебувають у зоні дії аномалії.

Кубик аномалії

Кубик аномалії (**К10**) має такі грані:

1× (10%)

2× (20%)

3× (30%)

4× (40%)

Кількість «пелюсток» на символі вказує на ймовірність викинути його.

Відстань до аномалії

Під час визначення відстані до аномалії вимірюють відстань до будь-якої ділянки із символом аномалії.

Неактивні аномалії

Накладення без фішки аномалії вважаються неактивними й недійсними для правил, які прямо на них не посилаються.

Приклад накладення аномалії на мапі

Приклад. *Накладення аномалії покриває 4 ділянки. Ділянки 1 і 2 мають , ділянка 3 – і , а ділянка 4, у якій розташований центр аномалії, – 2× , 2× , 2× , і 2× .*

Центр аномалії

Тут розташовується фішка аномалії та жетон . У центрі завжди є всі 4 символи аномалії, тому входити до нього без підготовки дуже ризиковано.

АКТИВАЦІЯ АНОМАЛІЇ

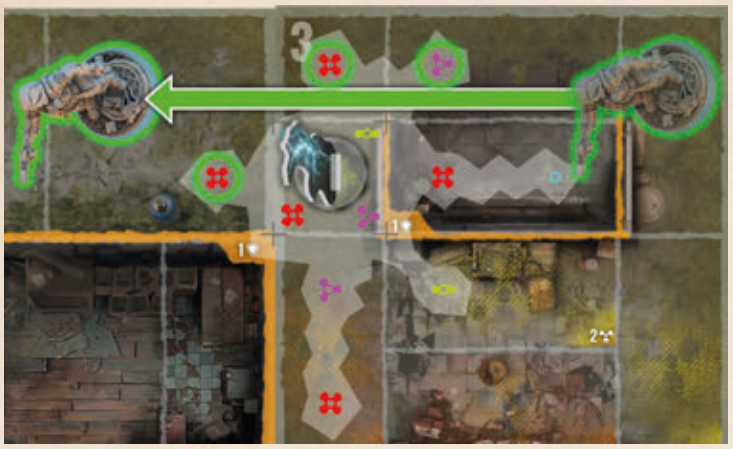
На кожному накладенні аномалії є символи ( ), які відображають імовірність активації аномалії, коли в її зону дії входить фігурка.

Після того як фігурка завершила рух: якщо фігурка вийшла з ділянки із символами аномалії, перейшла на таку ділянку або пройшла через одну чи кілька таких ділянок, киньте . Якщо викинутий результат збігається з незакритим символом аномалії на таких ділянках, розіграйте ефект аномалії до всіх указаних цілей. Якщо фігурка за один рух входить у зону дії кількох аномалій, то для кожної з них потрібно виконати кидок .

Сталкери можуть скинути жетон , щоб перекинути під час активації аномалії.

Символи, закриті жетонами , або фігурками, ігноруються (але кожну копію символу потрібно закривати окремо).

Кожен унікальний символ аномалії, через який проходить фігурка, збільшує шанси на активацію аномалії. Рух через однакові символи не збільшує шанси активації.



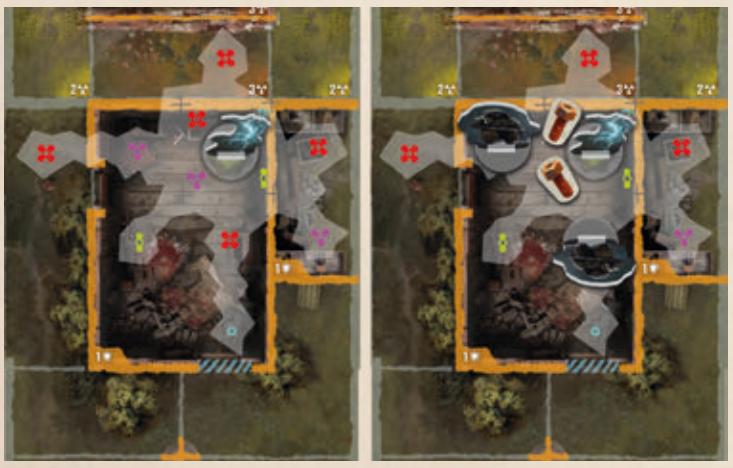
Приклад. *Блакитний сталкер вирішує ризикнути та пройти через аномалію. Він рухається через ділянку із символами та і завершує рух на ділянці із символом . На щастя, прохід через однакові символи не підвищує складність кидка, але й без цього є ймовірність у 70 % (30 % для + 40 % для), що аномалія активується.*

Закривання символів аномалії

Є три основні способи закрити символ аномалії.

- Покласти жетон на символ (зазвичай базовою дією «Кинути болт»).
- Покласти жетон на символ (зазвичай видобувши артефакт з аномалії за допомогою модифікації «Детектор»).
- Поставити фігурку на символ, якщо вона завершує свій рух на ділянці із символом або інший ефект розміщує її на такій ділянці. Після кидка для активації аномалії фігурка закриває символ із найвищим шансом викидання (→ → →).

Ділянка, на якій усі символи аномалії закриті, однаково вважається ділянкою аномалії. Уважається, що символи аномалії однаково перебувають на цій ділянці. Закривання символів впливає лише на шанс активації аномалії.



Приклад. *На ілюстрації ліворуч шанс активації аномалії на ділянці всередині халупи — 100 %, оскільки на ділянці є всі типи символів (по 2 кожного). На ілюстрації праворуч 2 фігурки й 2 жетони закривають 2 символи і 2 символи , тому ймовірність активації аномалії зменшена до 30 % (— 10 % і — 20 %).*

ВИДОБУВАННЯ АРТЕФАКТІВ З АНОМАЛІЙ

Більшість артефактів виникають у потужних аномаліях. Щоб установити їхнє точне розташування, сталкери використовують спеціальні детектори.

На початку місії жетони артефактів завжди розміщують під фішками аномалії. Їх не можна підібрати, доки ви не встановите їхнє точне розташування за допомогою дії на модифікації «Детектор». Установивши точне розташування артефакту, покладіть його жетон на вказаний символ аномалії. Тепер жетон артефакту можна підібрати базовою дією «Підібрати».

Використавши базову дію «Підібрати» до жетона , отримайте карту артефакту з типом, що відповідає типу аномалії, у якій ви підібрали артефакт.

Приклад. *Бузковий сталкер хоче видобути артефакт з електричної аномалії. Для цього йому потрібно мати модифікацію «Детектор» і бути на правильній відстані від аномалії. Детектор «Відгук» дає сталкеру можливість знайти артефакти на відстані 0, тому йому потрібно бути на ділянці з аномалією, щоб скористатися дією цього детектора. На найближчій ділянці аномалії є символи і , тому шанс активувати аномалію та отримати рани — 70 %. Це не влаштовує сталкера, тому він вирішує виконати базову дію «Кинути болт» і закрити жетоном символ . Шанс активації став 30 %, що не так уже й погано, тому сталкер вирішує рухатися на цю ділянку. Він кидає і викидає ! Сьогодні, вочевидь, не його день. На щастя, у сталкера є жетон , який він скидає, щоб перекинути . Тепер він викидає , тож обережність сталкера все-таки принесла свої плоди. Якби він не закрив жетоном той символ, то аномалія зараз би підсмажила його. Завершивши рух, сталкер закриває символ і кладе на ділянку свій жетон загрози боком . Оскільки сталкер тепер на ділянці з аномалією, він вирішує пошукати артефакт. Для цього він виконує дію на детекторі «Відгук». Він кидає і викидає . Хоч цей символ і закритий зараз, але однаково він вважається присутнім, тому сталкер дістає жетон з-під фішки аномалії та кладе на викинутий символ на своїй ділянці. Оскільки бузковий сталкер виконав дві дії («Рух» і «Кинути болт»), він завершує свій хід. На наступному ході він зможе забрати артефакт базовою дією «Підібрати».*

Режим «Самотній сталкер»

Справжні сталкери рідко ходять групами. Забагато людей і замало здобичі. Справжні професіонали йдуть у Зону поодинці.

Настійно радимо грати в соло-режим лише одним сталкером. Атмосфера всесвіту S.T.A.L.K.E.R. пронизана самотністю й нещадною байдужістю. Якщо ви граєте більше ніж одним сталкером на гравця, ця атмосфера дещо втрачається.

НАКЛАДЕННЯ ДЛЯ ХОДІВ

Якщо у вашій команді 1 сталкер, покладіть на ваш планшет спеціальні накладення для жетонів ходів.

Із цими накладеннями ви зможете виконувати 3 дії замість 2 щоходу (загалом 6 дій на раунд).

ГОЛОВНИЙ СТАЛКЕР

Ви завжди маєте звання головного сталкера й не можете його втратити. Коли ви виконуєте дію із жетона головного сталкера, просто переверніть його дією донизу. Він залишається в такому стані до розігрування ефектів кінця раунду з карти події.

КРИТИЧНЕ ПОРАНЕННЯ

Отримавши критичне поранення, покладіть його жетон як зазвичай. Зверніть увагу, що жетон закриває на новому накладенні 2 позначки, тому ви втрачаєте 2 дії на цей хід!

Незвідані території

Якщо вам у якийсь момент здасться, що ви знаєте Зону, усі її куточки й закапелки, маємо для вас погані новини. Досвідчені сталкери мають безліч повчальних історій про те, як протоптані стежки несподівано заводили в невідомі поля аномалій, і про те, як загублені душі блукають Рудим лісом. Просто знайте, що ці історії виникли не з порожнього місця.

«Незвідані території» — необов'язкове доповнення. Воно додає нові місця, що їх можна буде відвідати протягом кампанії або в сценаріях режиму «Виживання в Зоні». Використовувати елементи доповнення «Незвідані території» не обов'язково, хоча інколи гра може попросити вас використати його певні компоненти.

Ви можете додати компоненти доповнення до кампанії чи сценаріїв режиму «Виживання в Зоні».

Радимо додавати їх після того, як у вас буде певний досвід гри, оскільки деякі правила в доповненні можуть бути вельми складними.

Компоненти доповнення «Незвідані території»:

8 карт підготування

13 карт оточення незвіданих територій

3 тайли незвіданих територій

2 жетони входу

Щоб додати доповнення «Незвідані території» до гри, після підготування мапи для місії кампанії чи сценарію в режимі «Виживання в Зоні», витягніть 1 карту підготування «Незвідані території» та виконайте зазначені на ній дії.

На карті буде вказано, куди покласти жетон входу, який тайл незвіданих територій використовувати й чи треба додавати нові карти оточення.

Номери карт оточення з доповнення «Незвідані території» починаються із літери «L».

Вхід на незвідані території

На кожному тайлі незвіданих територій є вхід. Також на карті підготування зазначається розташування жетона входу на мапі.

Ділянки із входами на незвідані території вважаються суміжними для руху й визначення відстані між фігурками, але прокласти лінію видимості через жетон входу не можна. Ви можете, наприклад, кинути гранату чи болт із тайла незвіданих територій на тайл основної мапи й навпаки, і вороги йтимуть туди за вами. Але атакувати зброєю ви не можете, оскільки для неї потрібна лінія видимості.

Підготування доповнення «Незвідані території»

Приклад карти підготування «Незвідані території»

1
ПЕЧЕРА
Покладіть на будь-яку ділянку розміром 1 × 2.
2
Покладіть тайл незвіданих територій «Печера» біля мапи.
3
Навмання виберіть одну з карт L4-01a і покладіть її на тайл «Печера».
Скиньте цю карту.
ПІДГОТУВАННЯ («НЕЗВІДАНІ ТЕРИТОРІЇ»)
4
Після підготування мапи (у режимі кампанії чи «Виживання в Зоні») і перед першим раундом можете витягти навмання 1 карту підготування «Незвіданих територій» із цієї колоди й виконати дії на її звороті.
До гри додасться тайл незвіданих територій, потрапити на який можна буде через ділянку з
5
Ділянки із входом на незвідані території вважаються суміжними: фігурки можуть проходити й виміряти відстань через них, але не можуть прокладати через них ЛВ.

1. Розташування жетона входу. Якщо таких місць кілька, гравці вирішують, куди покласти жетон входу.
2. Тайл незвіданих територій, який треба покласти біля мапи.
3. Додаткові карти оточення для цього тайла.
4. Інструкції та правила для компонентів «Незвіданих територій».
5. Інструкції з переходу між тайлами мапи й тайлом незвіданих територій.

ПОРІВНЯЛЬНА ТАБЛИЦЯ ФІГУРОК

У цій таблиці наведено стислий опис відмінностей між різними фігурками та їхньої взаємодії.

	Сталкери	Компаньйони	Вороги		
			Люди	Псіоніки	Мутанти
Поле зору	Необмежена відстань видимості в усіх напрямках	Необмежена відстань видимості в усіх напрямках	Зазвичай мають велику відстань видимості спереду, низьку з боків і не бачать позаду	Велика й зазвичай однакова відстань видимості в усіх напрямках	Відстань видимості не завжди велика, але завжди мають позаду відстань видимості щонайменше 1
Орієнтування	Орієнтування не важливе		Поле зору залежить від орієнтування. Може змінювати орієнтування під час руху, атаки, озирання та коли ціль залишає свою ділянку		
Загроза	Залежно від дій може розміщувати жетон загрози боком або на мапу	Не може розміщувати жетон або на мапі	Жетони і на мапі привертають їхню увагу. Доки сталкер перебуває на лінії їхньої видимості, він мусить мати на своїй ділянці жетон загрози боком догори		
Атаки й цілі	Можуть безпосередньо вибирати ціллю й атакувати лише ворогів	Дії на картах компаньйонів визначають можливі цілі	Можуть вибирати ціллю сталкерів і ворогів з іншої команди. На картах компаньйонів указано, чи можуть вони бути ціллю ворогів		
Стани	Можуть набувати станів , , , і зазнавати критичних поранень	Не можуть набувати станів	Можуть набувати станів і .		
Смерть	Призводить до провалу місії	На картах компаньйонів описано, що відбувається після їхньої смерті. Зазвичай тікають з поля бою в разі смертельної небезпеки	Після смерті покладіть 1 жетон на їхню ділянку й поверніть фішку в запас	Після смерті поверніть фішку в запас. Не кладіть жетон	
Вікна	Уважають вікна відкритою межею. Можуть рухатися, прокладати лінію видимості та вимірювати відстань через них	Уважають вікна непрохідною межею. Не можуть рухатися через них, але можуть прокладати лінію видимості та вимірювати відстань через них	Уважають вікна відкритою межею. Можуть рухатися, прокладати лінію видимості та вимірювати відстань через них	Уважають вікна непрохідною межею. Не можуть рухатися через них, але можуть прокладати лінію видимості та вимірювати відстань через них	Уважають вікна стінами, лише якщо не є псіоніками
Переривання руху	Рух переривається під час входу на ділянку з ворогом		Рух переривається, коли на їхній лінії видимості з'являється потенційна ціль. Якщо ціль уже є на лінії видимості, то ворог не виконує рух узагалі		
Повністю зайняті ділянки	Можуть проходити через повністю зайняті ділянки без ворогів. Якщо рух завершується на повністю зайнятій ділянці, виштовхує одну фігурку з тієї ділянки на суміжну	Можуть проходити через повністю зайняті ділянки без ворогів. Не можуть завершувати рух на повністю зайнятих ділянках	Можуть рухатися через повністю зайняті ділянки, на яких немає потенційних цілей. Рух не може бути перерваний на таких ділянках. Не можуть завершувати рух на повністю зайнятих ділянках		
Аномалії	Усі фігурки можуть активувати аномалії та закривати символи аномалії, коли завершують рух на ділянці із символом аномалії або переміщуються на таку ділянку внаслідок іншого ефекту				
Займаний простір	Усі фігурки займають 1 місце на ділянці				

ГЛОСАРІЙ СИМВОЛІВ

Кубики

Кубик спорядження. Кидається за різних умов, зазвичай під час розігрування ефектів карт спорядження. Має грані з різною кількістю ★, які позначають ефективність кидка.

Кубик сталкера. Зазвичай кидається під час атаки зброєю. На додачу до граней із ★ має грані із символом ☠, які використовуються для застосування додаткових ефектів.

Кубик аномалії. Кидається під час взаємодії з аномаліями. Має такий розподіл граней: 1× ○, 2× ⚷, 3× ⚷, 4× ✖.

Успіх. Символ на кубиках і , який визначає ефективність дії.

Протигаз. Символ на кубиках , потрібен для застосування певних додаткових ефектів під час атаки зброєю.

○ / ⚷ / ⚷ / ✖ **Символи аномалії.** Спеціальні символи на кубику аномалії і накладенні аномалії.

Грань «Влучність». Одна з граней на . Під час атаки зброєю в межах ефективної відстані рахується як 4 ★ замість 2 ★.

Мапа

Радіація на мапі. Трапляється на деяких ділянках мапи. Відображає радіаційне забруднення таких ділянок. Перебування на таких ділянках призводить до збільшення дози радіації сталкера та можливої втрати ОЗ у фазі ворогів і Зони.

Тригер. Карти з таким символом мають ефект, що розігрується, коли фігурка входить на позначену ділянку.

Вікно. Ефекти з таким символом стосуються вікон або ділянок поруч із вікнами.

Укриття. Трапляється на ділянках мапи. Відображає різноманітні об'єкти, за якими можуть ховатися фігурки, щоб підвищити шанси на виживання. Значення зменшує кількість ран () під час атак ворогів і кількість успіхів (★) під час атак сталкерів.

Ділянки з водою. Відображає непрохідну місцину, як-от глибоководдя або сильно забруднені водойми. Фігурки не можуть заходити на ділянки з водою, а також проходити через них. Фігурки можуть прокладати лінію видимості й вимірювати відстань через них.

Жетони

Артефакт. Унікальні об'єкти з потужними властивостями, зазвичай приховані в аномаліях.

Здобич. Різноманітне спорядження, що трапляється в Зоні.

Невідомий ворог. Представляє ворогів, які можуть з'явитися під час місії.

/ / / / / **Невідомий ворог.** Певний тип невідомого ворога; потрібні під час підготування стосів жетонів .

/ **Входи на незвідані території.** Позначають ділянку, яка з'єднує мапу з тайлом незвіданих територій.

Болт. Дуже поширений предмет у Зоні. Використовується для відвертання уваги та створення безпечного проходу через аномалії.

Зосередженість. Відображає позитивний стан; жетон можна скинути, щоб перекинути будь-яку кількість кубиків під час атаки, захисту або активації аномалії.

Заціпеніння. Негативний стан, який перешкоджає діям фігурки.

Уразливість. Негативний стан, який робить фігурку більш сприйнятливою до атак.

Погана видимість. Цей жетон розміщується на мапі та перешкоджає видимості. Фігурки не можуть прокладати лінію видимості з ділянки із цим жетоном, через таку ділянку й до такої ділянки.

Низький рівень загрози. Символізує шум та інші ознаки вашої присутності, які вороги можуть проігнорувати. Зазвичай ефекти карт змушують ворогів зосередитися на утриманні певних частин мапи, інколи навіть ігноруючи жетони загрози .

Високий рівень загрози. Символізує шум та інші ознаки вашої присутності, які вороги не будуть ігнорувати. Зазвичай ефекти карт змушують ворогів зосередитися на пошуках сталкерів і перевірці джерел .

Вороги

Орда. Найпоширеніші й найчисленніші вороги, з якими легко впоратися, але які не перестають з'являтися.

Еліта. Сильні й нечисленні вороги, з якими важко впоратися. Кількість поява таких ворогів зазвичай обмежена.

Бос. Дуже небезпечні вороги, які трапляються дуже рідко. Інколи розумніше буде оминути такого ворога. Але якщо обставини змушують вступити з ними в бій, то варто добре підготуватися.

/ / / Указують на ворога / ворогів певного кольору.

Усі вороги. Указує на всіх ворогів, разом з ворогами без жетонів команди.

/ / / / / / / **Команда й колір ворога.** Колір визначає поведінку ворогів (під час розіграшу карт активації ворогів). Боки мають позначки «1» і «2», які визначають, до якої команди належить ворог.

Рух. Базове значення руху ворога.

ОЗ ворога. Максимальні очки здоров'я ворога.

Утрата ОЗ (ворога). Жетони втрати ОЗ, що використовують для ворогів. Коли ОЗ ворога зменшується до 0, він помирає.

Кількість ран. Сила атаки ворога.

Інше

Стандартна дія. Дія, після якої потрібно перемістити жетон ходу на одну поділку вниз. Зазвичай під час одного ходу гравець може виконати дві такі дії.

Безплатна дія. Дії, які можна виконувати необмежену кількість разів.

/ / **Додаткове правило.** Додаткові правила, які посилюють певні дії або дають пасивні властивості.

Універсальний маркер / маркер патронів. Використовується для відстеження певних ефектів. Якщо використовується для зброї, то позначає її патрони.

Кількість сталкерів. Числове значення, що дорівнює кількості сталкерів у грі.

Відображає радіацію артефактів. У фазі ворогів і Зони сталкер мусить підняти дозу радіації до найвищого значення серед споряджених артефактів, якщо радіація сталкера менша.

/ / **Патрони для пістолета / гвинтівки / дробовика.** Різні типи зброї та магазинів для них.

Спеціальні патрони. Екзотична зброя потребує рідкісних і унікальних патронів, які нечасто трапляються в Зоні.

Купони. Валюта в Зоні.

ГЛОСАРІЙ ФІШОК

ВОРОГИ

*Інколи назва фішки може не збігатися з назвою ворога, якого вона представляє.

6 снорків

6 тушканів

5 собак

4 кліщі

2 контролери

2 кровососи

2 плазуни

1 химера

1 псевдогігант

1 полтергейст

1 злам

8 зомбі

4 військових
(найманець, монолітівець)

1 рогач

2 вороги в екзоскелетах
(Далік)

8 бандитів — 3 з дробовиками,
3 з гвинтівками, 2 з кулеметами
(якщо інше не зазначене в сценарії,
усі 8 фішок відображають
одну карту ворога)

АНОМАЛІЇ

*Одну й ту саму фішку аномалії можна використовувати для кількох різних видів.

3 електричні
(«Електра», «Тесла»)

3 вогняні
(«Смалка», «Комета», «Хлопавка»)

3 хімічні
(«Пузир», «Кисіль»)

3 гравітаційні I
(«Карусель», «Трамплін»)

2 гравітаційні II
(«Магніт»)

3 гравітаційні III
(«Бритва»)

1 спеціальна
(«Холодильник», «Криве дзеркало»)

2 просторові
(«Портал»)

НАКЛАДЕННЯ

*Зазвичай певний вид накладення використовують для певного виду аномалії, але можуть бути й винятки.

1 спеціальне (98)

3 вогняні (2, 9, 10)

3 хімічні (1, 4, 12)

3 гравітаційні (3, 5, 8)

3 електричні (6, 7, 11)

АЛФАВІТНИЙ ПОКАЖЧИК

Активація аномалій ... 36
Активація ворога ... 30
Активна подія ... 18
Аномалії ... 36
Атака ворога ... 33
Атака кількох ворогів ... 27
Базова дія «Відвернути увагу» ... 20
Базова дія «Кинути болт» ... 21
Базова дія «Перезарядити» ... 20
Базова дія «Підготуватися» ... 20
Базова дія «Підібрати» ... 20
Базова дія «Рухатися обережно» ... 20
Базова дія «Рухатися» ... 20
Базова дія «Ударити ножем» ... 21
Базове значення радіації артефакту ... 25, 35
Базові дії ... 20
Болти ... 17
Бос ... 31
Будівля ... 13
Важке поранення ... 28
Видобування артефакту ... 37
Викреслення місць ... 8
Вилучення карт оточення ... 16
Відновлення ОЗ ... 23
Відстань ... 14
Вікно ... 12
Вільні ... 9
Ворог ... 30
Ворог-людина ... 31
Ворог-мутант ... 31
Вплив радіації ... 35
Головний сталкер ... 24
Двері ... 12
Детектор ... 24, 37
Дії ... 19
Ділянка ... 12
Ділянки з водою ... 12
Додаткові правила ... 21
Додаток ... 8
Доза радіації ... 22
Дослідження Зони ... 8
Еліта ... 31
Епілог місії ... 10
Ефекти кінця раунду ... 18, 35
Ефективна відстань ... 26
Жетон артефакту ... 17
Жетон здобичі ... 17
Жетони команди для ворогів ... 31
Жетони на мапі місії ... 17
Жетони пасток ... 5
Жетони станів ... 29
Жетони ходу ... 19
Загроза ... 20, 22, 30
Закриття символів аномалій ... 37
Запас ворогів ... 28
Захист ... 24, 33
Зброя ... 26
Зменшення рівня загрози ... 22, 35
Золоті правила ... 6
Зосередженість ... 29
Історії ... 6
Кампанія ... 6
Карта артефакту ... 25
Карти випадкових подій ... 18
Карти з примітками ... 16
Карти контролю ... 4
Карти оточення ... 16
Карти подій ... 18
Карти подій місії ... 18
Карти спорядження ... 25
Кишені ... 25
Кількість сталкерів ... 6, 18, 30
Кімната ... 13
Кінець ходу сталкера ... 19
Колода подій ... 18
Компаньйон ... 9, 40
Контакт ... 9
Контейнер для артефакту ... 24, 25
Контракт ... 9
Коробки місій ... 5
Костюм ... 24
Критична доза радіації ... 22
Критичне поранення ... 29
Кубик аномалії ... 36
Кубик спорядження ... 5
Кубик сталкера ... 5, 23
Купівля ... 9
Купони ... 4, 9
Ліміт компонентів ... 6
Лінія видимості (ЛВ) ... 15
Лічильник Гейгера ... 13, 22, 35
Магазини ... 26
Мапа Зони ... 8
Мапа місії ... 12
Маркери на жетонах ходу ... 19
Межа ділянки ... 12
Місія ... 18
Модифікація (зброя) ... 26
Модифікація (костюм) ... 24
Навігація Зоною ... 8
Найближчий ... 14
Найкоротший шлях ... 14
Накладення аномалії ... 36, 42
Накладні карти ... 16
Наліпки ... 8
Наступ ... 33
Неактивні аномалії ... 36
Невідомий ворог ... 17
Негайний ефект ... 18
Незвідані території ... 39
Непрохідна межа ... 12
ОЗ (сталкери) ... 23
Орда ... 31
Орієнтування ворога ... 34
Отримання карти спорядження ... 25
Очки здоров'я (вороги) ... 31
Патрони ... 26
Перевертання карти оточення ... 16
Передавання ходу ... 19
Перекидання ... 27, 29
Переривання руху (вороги) ... 32
Переривання руху (сталкери) ... 20
Підготування місії ... 10
Планшет ... 23
Повністю зайнята ділянка ... 12, 17, 20, 32
Погана видимість ... 17
Поранення ворогів ... 28
Порівняльна таблиця фігурок ... 40
Послідовність атаки (вороги) ... 33
Послідовність атаки (сталкери) ... 27
Правила руху ворогів ... 32
Правила руху сталкерів ... 20
Предмет ... 24
Продаж ... 9
Пролог місії ... 10
Протигаз ... 27
Псіонік ... 31
Путівник по місіях ... 10
Радіація на мапі ... 13
Реакція ворога ... 34
Режим «Самотній сталкер» ... 38
Рівень ... 25
Розвертання ... 32
Розмір ділянки ... 12
Рюкзак ... 25
Скидання карти оточення ... 16
Смерть (вороги) ... 28
Смерть (сталкери) ... 29
Сталкер ... 23
Стіна ... 12
Стрільба ... 23, 27
Структура раунду ... 18
Суміжний ... 12
Схрон ... 9
Тайли мапи ... 11, 12
Тека кампанії ... 7, 8
Типи ворогів ... 31
Торговець ... 9
Тригери ... 20, 21
Ударна хвиля ... 27
Укриття ... 13
Уразливість ... 29
Усі вороги ... 30
Фаза ворогів і Зони ... 30
Фаза гравців ... 19
Фаза подій ... 18
Фігурки ... 12, 40
Фішки аномалій ... 42
Фішки ворогів ... 42
Хід ... 19
Центр аномалії ... 36
Цілі місії ... 18
Ціль ... 30
Частина тіла (вороги) ... 31
Штовхання ... 20

СТИСЛІ ПРАВИЛА

РАДІАЦІЯ НА МАПІ

Перемістивши жетон ходу (зазвичай після дії), збільште дозу радіації на найбільше значення серед ділянок, на яких ви перебували під час дії. На отримане значення радіації може впливати параметр костюма «Радіація на мапі».

ВПЛИВ РАДІАЦІЇ

У фазі ворогів і Зони або в інших ситуаціях, коли гра зобов'язує вас, ви зазнаєте впливу радіації. Перевірте дозу радіації на вашому лічильнику Гейгера. Якщо ви перебуваєте в жовтій, помаранчевій, червоній або чорній зонах, киньте зазначену кількість, тоді втратьте 03 відповідно до кількості викинутих ★.

0–3: зелена зона — не кидайте кубики.

4–7: жовта зона — 1.

8–11: помаранчева зона — 2.

12–15: червона зона — 3.

16: чорна зона — 4.

ЗАГРОЗА

Поки на мапі є ваш жетон, ви не можете покласти на неї жетон.

Доки ви на лінії видимості ворога, на вашій ділянці має бути жетон, і ніякий ефект не зможе перемістити, покласти жетон або зменшити рівень загрози.

Якщо ви рухаєтеся через ділянку на лінії видимості ворога, розмістіть ваш жетон на першій ділянці поза лінією видимості ворога, через яку ви пройшли.

Якщо ви завершили рух і на мапі немає вашого жетона, перемістіть / покладіть свій жетон на вашу ділянку.

Зменшення рівня загрози

Деякі ефекти можуть зменшити рівень загрози. Якщо рівень загрози — і ви зменшуєте його, переверніть жетон на бік. Якщо рівень загрози — і ви зменшуєте його, поверніть жетон загрози на планшет.

АКТИВАЦІЯ АНОМАЛІЇ

Після того як фігурка завершила рух: якщо фігурка вийшла з ділянки із символами аномалії, перейшла на таку ділянку або пройшла через одну чи кілька таких ділянок, киньте. Якщо викинутий символ аномалії є на будь-яких із зазначених ділянок, аномалія активується згідно з картою аномалії.

ПРАВИЛА РУХУ СТАЛКЕРІВ

У грі є кілька різних видів руху й кілька різних джерел цієї дії. Незалежно від виду дії дотримуйтеся таких правил під час руху сталкерів:

Щоб порухатися на X ділянок, просто рухайте сталкера на суміжну ділянку X разів. Ділянки, між якими є непрохідні межі або стіна без вікна, не вважають суміжними.

Якщо ви перейшли на ділянку з ворогом, дія руху переривається й негайно закінчується.

Якщо ви закінчуєте рух на повністю зайнятій ділянці, виштовхніть одну фігурку із цієї ділянки (пріоритетно фігурку сталкера, якщо це можливо) на суміжну (за змоги це має бути та ділянка, з якої ви прийшли). Якщо з ділянки неможливо виштовхнути фігурку, щоб звільнити вам місце, то ви не можете завершити рух на цій ділянці.

Якщо ви починаєте рух на ділянці з ворогом, розверніть його фішку так, щоб вона дивилася в бік суміжної ділянки, на яку ви переходите.

ТИПИ ВОРОГІВ

Залежно від типу вороги мають додаткові правила.

Люди

- Вікна вважають відкритою межею.
- Після смерті залишають 1 жетон на своїй ділянці.
- Зазвичай мають велику відстань видимості спереду, низьку з боків і не бачать позаду.
- Зазвичай спеціальні дії дають змогу відступити до безпечного місця.

Псіоніки

- Вікна вважають непрохідними межами.
- Не залишають жетона після смерті.
- Мають велику відстань видимості в усіх напрямках.

Мутанти

- Вікна вважають стіною, якщо не мають типу «Псіонік».
- Не залишають жетона після смерті.
- Відстань видимості не завжди велика, але завжди мають відстань видимості 1 позаду.

ПОСЛІДОВНІСТЬ АТАКИ СТАЛКЕРА

Щоб атакувати ворога, виконайте такі дії:

1. Виберіть дію атаки й відповідну ціль.
2. Не забудьте перемістити жетон ходу вниз, якщо атака має символ, і скинути патрони за потреби.
3. Покладіть жетон загрози.
4. Виберіть частину тіла.
5. Киньте кубики.
6. Якщо у вас є жетон або інший ефект, який дає змогу перекинути кубики, можете зробити це зараз.
7. Розіграйте результат кидка.
   - Витратьте викинуті, щоб застосувати додаткові ефекти.
   - Підрахуйте кількість викинутих ★ (якщо ви атакували зброєю на її ефективній відстані, то рахуйте як 4★) і порівняйте її зі значенням влучання вибраної частини тіла. Розіграйте ефект найвищого досягнутого порогу для цієї частини тіла.
   - Якщо ефект спричиняє важке або легке поранення, витягніть карту поранень ворогів і розіграйте її відповідну частину.
   - Якщо жодного порогу не досягнуто, уважається, що ви промахнулися.
   - Витратьте решту, щоб застосувати додаткові ефекти.
8. Якщо ви не змогли вбити ворога, розверніть його фішку обличчям до вашого сталкера.